CONSOLES

CONSOLES

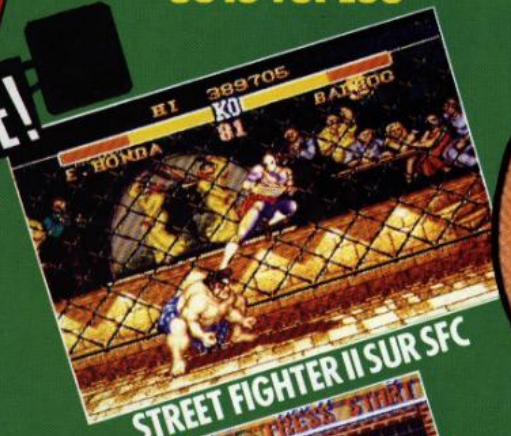
MICRO KID'S: GAGNEZ 2 LYNX, 1 SUPER NINTENDO ET 3 MEGADRIVE CHAQUE MERCREDI ET DIMANCHE SUR FR 3

COMPARATIF: LES MEILLEURS JEUX DE FOOT SUR TOUTES LES CONSOLES

SOLUTION COMPLETE: FINAL FANTASY ADVENTURE SUR GAME BOY

3615 TCPLUS *LE SERVEUR DES FOUS DE CONSOLES...+*

SUPER MONACO GP 2 ARRIVE!



STREET FIGHTER II SUR SFC

TMNT SUR SFC

CHAMPIONS OF EUROPE SUR MASTER SYSTEM

SUPER NINTENDO

MEGADRIVE

MASTER SYSTEM

NINTENDO

GAME BOY

ET LES AUTRES

SCOOP! LA NOUVELLE CONSOLE NEC DEVOILEE

N° 10 JUIN 1992 29 F. BELGIQUE : 195 FB - SUISSE : 8 FS - ESPAGNE : 790 PTAS - MAROC : 44 DN - CANADA : 7,5 $. ISSN 1162-8869

SPECIAL JAPON: AFTER BURNER 3, MARIO PAINT, ADVENTURE ISLAND

L4129 - 10 - 29,00 F

VOUS JOUEZ OÙ AVEC LE VÔTRE ?

GAME BOY

Nintendo®

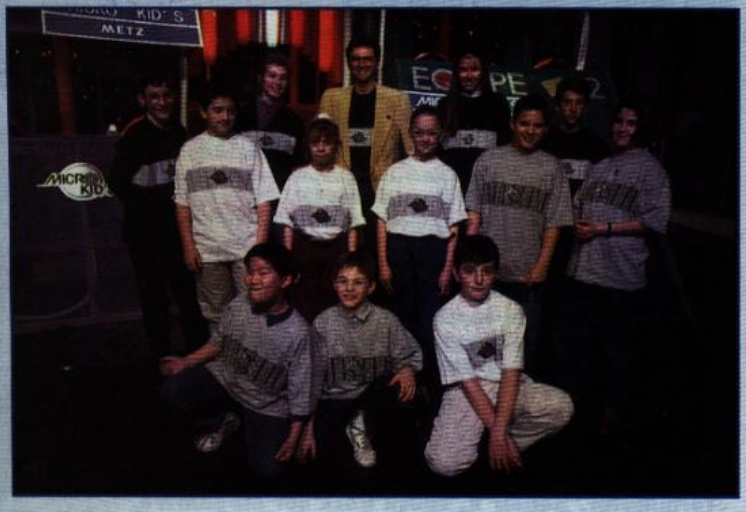
MICRO KID'S MICROS CONSOLES

SUR FR3

avec TILT MICROLOISIRS et CONSOLES +

CHAQUE SEMAINE des CADEAUX À GAGNER : 2 MEGADRIVE, DES LYNX, UNE SUPER-NINTENDO...

dans MICRO KID'S sur FR3 le mercredi à 17 h 35 et le dimanche à 9 h 30
ou avec le 36 15 code FR3... Des consoles, des jeux, les pin's, les tee shirts,
le disque de l'émission... Et, chaque mois, avec le record : L'ATARI ST MICRO KID'S !



**MICRO KID'S sur FR3,
le mercredi à 17 h 35
et le dimanche à 9 h 30, c'est :
Toute l'actualité consoles et micros,
des reportages, des interviews,
une rubrique trucs et astuces
pour améliorer vos records, des cheat modes,
des solutions complètes.
Vous y rencontrerez les plus célèbres
programmeurs, graphistes et scénaristes.**

LE PREMIER « MAGAZINE JEU » TÉLÉ DES CONSOLES ET DES MICROS

DES JEUX !

MICRO KID'S permet aux plus grands champions console ou micro de s'affronter sur les grands hits du moment, avec bien sûr des cadeaux à la clef...
Vous pouvez écrire au journal pour participer à ces mégamatchs !!

DES DÉMOS !

Envoyez sans tarder vos démos à TILT.
Les meilleures seront diffusées dans MICRO KID'S !

**Pour participer aux concours organisés par Micro Kid's, renvoyez ce bon à :
Tilt Micro Kid's, 9-13, rue du Colonel-Pierre-Avia, 75754 Paris Cedex 15**

Je désire participer au match des champions

Nom : ..... Prénom : ..... Âge : .....
Adresse : .....
.....
Code postal : ..... Ville : ..... Téléphone : .....
Ma machine : .....

Micro Kid's est produite par FR3 et les productions Richard Joffo, avec une réalisation d'Alfred Elter, en collaboration avec toute l'équipe de Tilt et Consoles +, avec le soutien de Micromania, du C.N.C. et du ministère de la Culture.

CONSOLES + TILT MICROLOISIRS MICROMANIA FR3 FUN Radio

TOUTES LES CONSOLES

PC ENGINE	58
MEGADRIVE	56
NEO GEO	60
SUPER FAMICOM	52
NES	114
MASTER SYSTEM	110
GAME BOY	112
LYNX	130

MICRO KID'S TOUTE L'ACTU SUR TOUTES LES CONSOLES

C'est tous les mercredis à 17 h 35 et tous les dimanches à 9 h 15 et c'est la seule émission télévisée dédiée à tous les fondus de jeux vidéo ! Mieux, vous pouvez, vous aussi, participer à l'émission.

FABULEUX !

3615 TCPLUS !

Retrouvez-y tous les branchés sur toutes les machines et les membres de la rédaction de Consoles +.

ATTENTION :
le seul service minitel de notre magazine Consoles + est le... 3615 TCPLUS !

SOMMAIRE

LES TESTS LES PLUS COMPLETS

Liste des jeux classés par ordre alphabétique avec renvoi aux pages

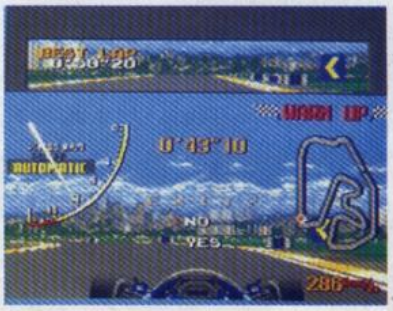
Adventure Island (PCE)	11	Last Resort (NG)	60
After Burner (MCD)	18	Little Nemo (NES)	133
Arcade Smash Hit (SMS)	23	Magical Taruruto (MD)	96
Asteroids (GB)	28	Marble Madness (MD)	86
Baseball Stars (NG)	98	Marble Madness (SMS)	22
Bonanza Brothers (SMS)	126	Mario Paint (SFC)	20
Builderland (CDR)	72	Missile Command (GB)	28
Camel Try (SFC)	84	Olympic Gold (MD)	80
Carmen (MD)	88	Olympic Gold (SMS)	110
Centipede (GB)	28	Pacman (GB)	120
Champions of Europe (SMS)	119	Parodius DA (SFC)	68
Chuck Rock (MD)	23	Phellos (MD)	94
Corporation (MD)	76	Pop'n Magic (PCE)	11
Corvette (NES)	131	Qix (L)	130
Davis Cup (PCE)	58	Rainbow Island (NES)	118
Dyna wars (SFC)	66	Robin des Bois (NES)	30
European Club Soccer (MD)	24	Sneaky Snakes (GB)	134
European Club Soccer (MD)	38	Street Fighter II (SFC)	52
Exile (MD)	56	Super Dunkshot(SFC)	92
Final Fantasy Adventure (GB)	46	Super Kick Off (SMS)	44
Football International (GB)	44	Super Monaco GP II (MD)	12
Football Internationnal (GB)	112	Super off Road (MD)	90
Formation Soccer (PCE)	40	Super Soccer (SFC)	38-39
Godzilla (NES)	128	Terminator (MD)	25
Hook (NES)	122	Terminator (SMS)	25
Hyper Soccer (NES)	117	Terraforming (CDR)	74
Joe and Mac (NES)	114	Thunderstorm (MCD)	19
Jordan vs Bird (MD)	82	Tintin on the Moon (SMS)	24
		Tortue Ninja (SFC)	62
		Turrican (GB)	26
		Ultimate Chess Challenge (L)	132
		X (GB)	15
		Xenon II (MD)	22

CODE DES PRIX UTILISÉ DANS CONSOLES +

A : jusqu'à 99 F. — B : de 100 à 199 F. — C : de 200 à 299 F. — D : de 300 à 399 F. — E : de 400 à 499 F. — F : de 500 à 999 F. — G : de 1 000 à 1 499 F. — H : de 1 500 à 1 999 F. — I : de 2 000 à 3 000 F.

SPECIAL JAPON 8

Banana San, en direct de Tokyo, nous révèle tout de la nouvelle console de NEC. Plus les previews de Mario Paint sur SFC, After Burner III sur Mega CD, etc.



SMGP II est déjà considéré comme l'une des toutes meilleures simulations de F1 sur console.

SUPER MONACO GRAND PRIX II 12

Voici les premiers écrans de cette simulation de F1 très attendue sur Megadrive puisque parrainée par Ayrton Senna Himself en personne.

PREVIEWS 22

Terminator, Xenon 2, Chuck Rock sur Megadrive, Marble Madness, Terminator sur Master System et Turrican sur Game Boy, et les autres...

NEWS 32

Accessoires, gadgets et nouvelles du front sur toutes consoles.

VOYAGE A ORLANDO 36

Notre reporter a suivi aux USA les gagnants français du super concours Nintendo.

ZOOM : LES MEILLEURS FOOT PAR CONSOLE 38

Le football est d'actualité en ce mois de juin. Nos deux spécialistes maison, Axel et Robby, vous présentent le foot qui fait référence sur chaque console.

LA SOLUTION COMPLETE DU MOIS 46

Notre tout premier plan sur Game Boy ! En 65 écrans, faites le tour de Final Fantasy Adventure.

Ce numéro comprend un encart de douze pages non folioté situé au centre du magazine.

les tests les plus complets de toute la presse ludique

STREETFIGHTER II 52

Test somptueux de Banana le bagarreur pour le dernier jeu de baston sur Super Famicom.

LES TESTS 16 BITS 56

En juin, faites donc du sport: tennis avec Davis Cup sur NEC, athlétisme avec Olympic Gold sur MD et basket-ball avec Super Dunk Shot sur SFC. Et toujours des shoot', des beat', de la réflexion...

TMNT 4 62

En exclusivité totale, le test des Tortues Ninjas sur Super Famicom par Banana San.

TIPS 100

Ou comment tricher dans Road Rash et Quackshot sur MD, dans Prince of Persia sur GB ou Super Soccer sur la Super Nintendo... Et toujours la sélection de vos meilleurs tips.

LES TESTS 8 BITS ET PORTABLES 110

Encore du foot à l'affiche: Champions of Europe sur SMS, Hyper Soccer sur NES et Football International sur GB.

ENQUETE 136

Il y a certainement des choses que vous aimeriez voir évoluer dans votre magazine préféré. Faites-le nous savoir.

COURRIER 138

S'il est le plus petit journaliste de la presse ludique, son savoir est grand. Comme chaque mois, c'est lui qui répond à votre volumineux courrier.

PETITES ANNONCES 143

Ils vendent, ils achètent, ils échangent, ils clubent.

LE SECRET DES PROS 154

Cette page-guide pour mieux comprendre notre système d'appréciation des jeux.

Champions of Europe, vivez à l'heure de l'Euro 92 (page 119).

NOUS REMERCIONS POUR LEUR COLLABORATION

ULTIMA: Magical Taruruto Kun, Exile, Jordan vs Bird et le paddle Supercon 2.

SHOOT AGAIN, VOLUSIA GAMES à DIJON.

Et toujours les magazines japonais: SUPER FAMICOM MAGAZINE, BEEP MAGAZINE ET FAMICOM TSUSHIN.

Copyright de la couverture: Berni © UEFA 1987, logo UEFA © UEFA 1982.

EDITO

Cet été sera sportif ou ne sera pas!

L'ambiance risque d'être très chaude dans les bureaux de Consoles + pendant tout ce mois de juin. Pensez donc, d'ici quelques jours débutera le championnat d'Europe des nations de football et les inconditionnels du ballon rond ne manquent pas à la rédaction de votre mag' préféré. Axel et Robby ont déjà ouvert les paris quant aux possibles finalistes du tournoi et les discussions vont bon train sur les chances de l'équipe de France, considérée comme l'une des grandes favorites après son sans faute en qualifications.

Les deux compères vous ont concocté un Zoom spécial football pour que vous puissiez jouer les troisièmes mi-temps après les retransmissions télévisées en provenance de la Suède. Ils détaillent les points forts des meilleurs jeux de foot pour chacune des consoles et ont opposé la Super Nintendo et la Megadrive de Sega sur la pelouse d'un stade.

Et puis, il y aura les Jeux olympiques de Barcelone. Nous ne pouvions manquer de tester LE jeu officiel des jeux, édité par Sega, Olympic Gold.

Toujours à près de dix mille kilomètres de chez nous, le seul journaliste étranger spécialisé en jeux vidéo, Banana San, vous annonce en exclusivité totale les caractéristiques de la future console d'Hudson. Il vous livre les premiers écrans de Super Monaco Grand Prix II sur Megadrive, en provenance directe du Japon. Cette cartouche parrainée par Ayrton Senna risque fort de devenir la référence en matière de simulation de Formule 1 sur console. Test détaillé dès sa sortie.

Le meilleur pour la fin: Micro Kid's du mercredi 1er juillet est un spécial Tintin, puis votre émission préférée deviendra quotidienne pendant les vacances à raison de six minutes par jour à partir de la deuxième semaine de juillet.

Sportivement vôtre,
L'équipe de Consoles +

COPYRIGHT © 1988, COOB'92™. "Avec l'aimable autorisation de la COOB'92, S.A." "SEGA" est une marque de Sega Enterprises Ltd. 'Coca-Cola' est une marque déposée de la compagnie Coca-Cola. © 1992. Tous droits réservés. U.S. Gold Ltd., Units 2/3, Holford Way, Holford, Birmingham, B6 7 AX. Tél: (+44) 21 625-3366.

PLUS GRAND ALLENGE SPORTIF

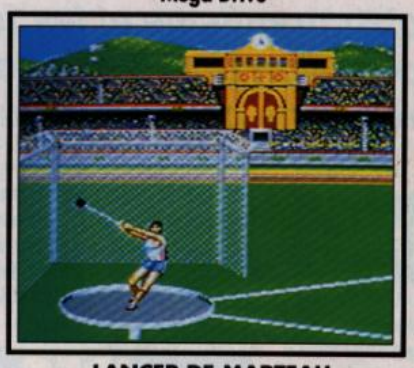
Mega Drive

110 METRES HAIES

Master System/Game Gear

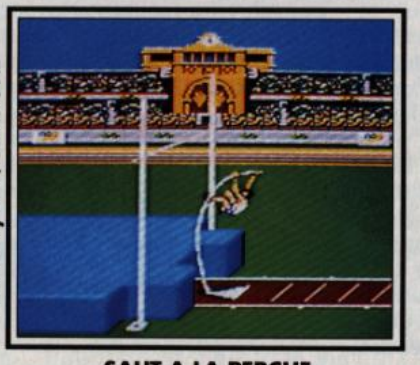
PLONGEON

Mega Drive



LANCER DE MARTEAU

Master System/Game Gear



SAUT A LA PERCHE

Master System™

Barcelone. Les Jeux Olympiques. La chance de votre vie pour faire vos preuves dans la plus grande arène sportive du monde.

L'apogée d'années de préparation et d'entraînement n'est qu'à une fraction de seconde... l'émotion, la passion de la foule... la folle intensité de la compétition.

Vivez l'expérience de l'événement réel - avec Olympic Gold sur le Sega Master System.

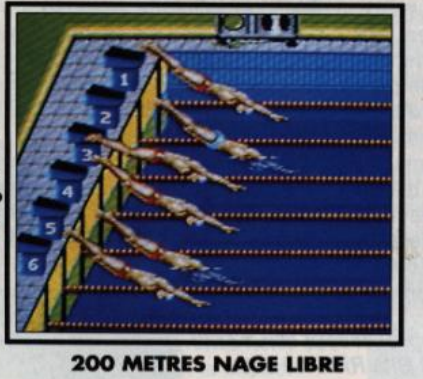
Battez un record olympique... pulvérisez un record du monde. Communiquez toute l'énergie physique dont vous êtes capable à votre console préférée!

Olympic Gold sur le Master System: le suprême challenge sur la suprême console de jeux.

Master System/Game Gear

100 METRES

Mega Drive



200 METRES NAGE LIBRE

MEGA DRIVE

Les Jeux Olympiques 1992, le premier événement sportif du monde, est maintenant disponible sur la première console du monde, le SEGA Mega Drive.

Olympic Gold captive les passions, les tensions et les sensations fortes de l'événement réel.

La compétition est difficile, mais vous avez suffisamment de puissance 16 bits pour montrer qui vous êtes et les vaincre tous. Grâce à votre talent, votre détermination et votre force, vous écraserez tous vos adversaires. Et bien sûr, la qualité des graphismes et du son stéréo est remarquable.

GAME GEAR

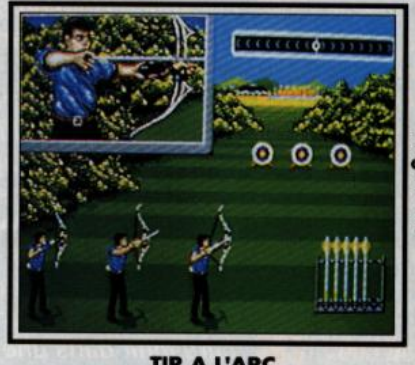
Pour les amateurs de sport et d'action: Olympic Gold sur Game Gear. Le suprême challenge sportif sur la suprême console portable en couleur.

Grâce à son écran haute résolution et à la grande précision des détails, vous obtenez une image si fidèle à la réalité que vous croyez vraiment être dans le feu de l'action.

Que ce soit sur la piste, sur le terrain ou dans la piscine.

Seuls les plus forts - l'Elite - sortiront indemnes de ce test de force, de détermination et d'endurance.

Mega Drive



TIR A L'ARC

Les photos d'écran sont destinées à illustrer le jeu et non pas les graphismes, qui peuvent varier considérablement en qualité et en apparence selon le format et dépendent des spécifications de la console.

Vivez l'expérience de l'émotion, de la passion et du véritable esprit de l'un des plus grands événements sportifs de notre histoire. Vivez l'expérience d'Olympic Gold. Il n'y a pas de plus grand honneur que de représenter votre pays et vous mesurer à l'élite mondiale pour remporter les titres les plus convoités. 7 disciplines olympiques vous séparent du sommet de la gloire. Il vous faudra du courage, de la force, du talent et de la détermination pour vaincre. Olympic Gold - le Challenge!

DISPONIBLE SUR

SEGA™ PAR U.S. GOLD®

SPECIAL BRUT REPORT OF UND

C'EST LE PRINTEM CONSOLES SE BOUSCU

Dans l'optique de faire avancer le schmilblic et de lutter contre l'obscurantisme et les forces du mal, Kaneda Kun profite de l'occasion pour vous donner en exclusivité les caractéristiques de la prochaine console d'Hudson, et de faire le point sur ses concurrents.

HUDSON

La rubrique BRUIT (Brut Report of Underground Intelligence Team) de Consoles + vous parle depuis un petit moment des projets d'Hudson pour sa 32 bits*. Après avoir hésité sur un certain nombre de solutions (notamment une machine à base de deux 68 000 ou bien intégrant un 486, le processeur le plus puissant actuellement du monde des PC), une troisième solution a été retenue pour la console d'Hudson.

Un custom chip (c'est-à-dire une "puce" électronique spécialement conçue pour réaliser un ensemble de tâches bien précises) créé par Hudson sera au cœur de la machine. Portant le nom de HuC62320, c'est un microprocesseur 32 bits RISC* proche du 486. La puissance de la machine serait de l'ordre de 10 Mips (Million d'Instructions Per Second). Pour vous donner une idée, sachez qu'une station Next ou un des dernier Mac Quadra d'Apple dégage environ 16 Mips. Cette puissance fabuleuse est due au fait que le processeur est un 32 bits et qu'il est sous technologie RISC. Et dire que toute cette puissance ne sera consacrée qu'aux jeux! Waouhh!

A côté de ce processeur principal, prendront place cinq co-processeurs. Ils géreront tout ce qui est musique et son, animation, effets spéciaux... et compression/décompression selon un standard très proche de la norme JPEG*. La résolution serait quasiment la même que celle que nous connaissons actuellement sur les consoles PC Engine, la palette de couleurs serait, en revanche, bien meilleure!

JPEG

JPEG signifie Join Picture Expert Group. Un comité s'est réuni, il y a deux ans environ, pour établir une norme mondiale en matière de compression d'images, la norme JPEG. Plus les machines deviennent puissantes, plus elles manipulent des images de haute qualité. La console d'Hudson sera une 32 bits et, à partir de 24 bits, on peut théoriquement gérer des images de 16,7 millions de teintes! Ces images posent un problème crucial: elles occupent beaucoup de place. La solution consiste donc à les comprimer pour les faire tenir dans une cartouche ou dans un CD Rom, et à les décompresser au moment où on les affiche à l'écran.

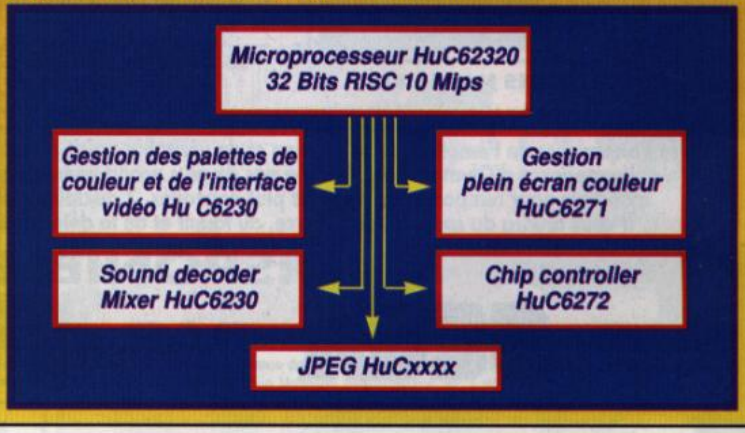
D'après les informations que nous avons entendues, le projet n'en est qu'à ses débuts. Si la partie "hard", la plus longue à mettre en place, est quasiment terminée, pour le reste aucune décision définitive n'aurait été prise. Le design de la console n'a pas encore été retenu et les ingénieurs d'Hudson ne savent toujours pas si leur machine incorporera un lecteur de CD Rom, comme la Duo, ou si ce dernier sera commercialisé à part. D'après cette rumeur, la machine ne serait pas compatible avec la PC Engine actuelle. Il semblerait, toujours au conditionnel, qu'Hudson ne s'allierait pas forcément avec NEC pour commercialiser la console. Cette commercialisation pourrait avoir lieu en janvier 93.

J'ai pu voir une démonstration assez impressionnante de la machine. Celle-ci était surtout basée sur les capacités à gérer des sources vidéo et à mixer des images de très haute qualité (genre TVHD). Une démo montrait quatre personnages, un homme, une femme, un enfant et un robot. On sélectionnait le personnage de départ et celui d'arrivée et, automatiquement, la machine mixait les deux images peu à peu. Une autre démo permettait de contrôler la lecture d'un magnétoscope à l'aide d'un joypad. Un petit coup de joypad vers la droite ou vers la gauche, et on avait droit à une "avance rapide" ou à un "playback" de la vidéo. La dernière animation déplaçait un jet futuriste autour de son aéroport, le tout en 3D surfaces pleines, avec une fluidité incroyable. Avec le joypad, on pouvait faire reculer ou avancer l'animation de l'appareil. La rapidité et la qualité de l'animation 3D étaient comparables à celles du jeu d'arcade Starblade, mais la palette des couleurs utilisées ne dépassait pas les seize teintes.

NINTENDO

Le petit père Mario dans son coin s'excite lentement sur son SFC CD Rom. Depuis les informations sur le SCCP que Consoles + vous a données avant tout le mode, pas grand-chose de nouveau.

Aux dernières nouvelles, le lecteur pourrait être annoncé pour janvier 1993 avec une disponibilité en mars/avril 93 au Japon.



* *Voir encadrés*

LE JAPON EN DIRECT

ERGROUND INTELLIGENCE TEAM

PS : LES NOUVELLES LENT AU PORTILON !

RISC

La technologie employée pour les processeurs actuels est dite CISC. Cela signifie que les programmeurs disposent d'une très grande variété d'instructions pour programmer la machine. Leur travail est ainsi plus facile. En revanche, la rapidité n'est pas excellente.
Le principe du RISC, ou jeu d'instructions réduit, est inverse: on va fournir très peu de commandes au programmeur qui devra se donner un peu plus de mal pour écrire son programme. Par contre, une fois que celui-ci est conçu, il "tournera" plus vite. Pour simplifier les choses, imaginez que vous êtes menuisier. Si vous êtes un menuisier CISC, votre trousse d'outils est pleine d'instruments qui font à peu près tout ce qui peut exister: des trous ronds, des trous carrés, de un, deux ou trois centimètres... Le travail du menuisier est simple: suivant le trou qu'il a à faire, il lui suffit de sélectionner le bon outil. Quittons l'artisan pour reprendre le programme. Ce dernier est lent car le processeur doit scruter les dizaines et les dizaines d'outils jusqu'à ce qu'il trouve celui qu'a choisi le menuisier. En technologie RISC, les choses sont différentes. Dans sa trousse à outils, notre menuisier n'a pas grand-chose: une vrille, une râpe et un instrument pour mesurer les trous. S'il veut faire un trou de trois centimètres par exemple, il va falloir qu'il sélectionne la vrille pour faire un avant-trou, puis la râpe pour agrandir le trou et enfin l'instrument pour vérifier la dimension. Si le trou ne fait pas trois centimètres, il faudra qu'il reprenne sa râpe et puis qu'il revérifie et qu'il recommence ses opérations plusieurs fois... Toutefois, pour la machine, c'est cette fois-ci dix fois plus rapide: elle n'a que trois instruments à gérer. Le programme RISC se déroule donc beaucoup plus vite.

Du côté des 32 bits, rien en vue, bien que certainement des ingénieurs étudient la chose.

De toutes façons, Nintendo n'a jamais été un foudre de guerre quant à l'innovation technologique de ses consoles et leur disponibilité sur le marché.

Même si les développements sur la Game Boy couleur ont été gelés pour le moment, tout sera repris dès qu'un écran couleur bon marché et ne consommant pas trop d'énergie sera mis au point par Sharp.

SEGA

Du côté du hérisson bleu, on essaie de rectifier le tir du Mega CD qui est en train de se planter au Japon.

Des super jeux sont en préparation afin d'essayer de refaire le coup de Sonic, qui a permis à Sega de s'implanter fermement sur le marché américain, avec le Mega CD.

Le Mega CD II devrait voir le jour en décembre au Japon. Il ne devrait pas présenter de grandes améliorations et son principal intérêt devrait résider dans son prix.

Un prototype de console 32 bits serait actuellement prêt. Si la nouvelle stratégie de Sega (essayer de relancer le Mega CD avec d'excellents jeux) ne fonctionne pas, on peut se demander si cette firme ne va pas être tentée de lancer sa 32 bits pour résister à la poussée Nintendo, d'autant plus qu'Hudson est partie pour faire la même chose. Mais cela n'aura certainement pas lieu avant la mi-93 ou même la fin 93.

SONY

La PlayStation serait prête et cinq maisons d'édition travailleraient déjà dessus en grand secret. Un "bridge" assurerait la compatibilité avec le SFC CD Rom de Nintendo/-Philips. Le problème actuel serait que le petit père Mario et le roi du walkman n'auraient toujours pas réussi à se mettre d'accord. Il faut dire qu'il s'agit d'un marché de plusieurs centaines de millions de dollars. Dès qu'un accord sera trouvé, notamment au sujet du problème des licences, les choses pourraient alors aller très vite et une mise sur le marché durant le premier semestre 93 serait de l'ordre du possible.

MATSUSHITA

L'alliance Matsushita/Electronic Arts/Time Warner est prise très au sérieux au Japon. Il faut dire que Matsushita est loin d'être un nain, c'est même un des géants de l'électronique japonaise, avec une puissance financière à faire pâlir Nintendo et Sega réunis! Electronic Arts n'est pas non plus trop mal loti! Baignant dans la micro-consololudique depuis ses débuts, ayant pris récemment le "virage console", il devrait permettre à la future société de disposer d'adaptations de bons programmes dès ses débuts.

De plus, le nom et la réputation d'E.A devraient être suffisant pour drainer pas mal de programmeurs européens et américains. Enfin, le petit dernier, la Time Warner est un élément stratégique. Grâce à son catalogue

32 BITS

Le nombre de bits est un des éléments qui permettent de connaître la puissance d'un microprocesseur. Il correspond aux données que le processeur peut comprendre, peut traiter en une seule fois (les informaticiens disent "en un cycle d'horloge"). Les processeurs des consoles actuelles sont des 16 bits. La nouvelle génération de consoles pourra donc traiter deux fois plus d'informations dans le même laps de temps. Autrement dit, elles risquent d'être plus puissantes et on devrait voir arriver des programmes plus impressionnants et plus rapides!

de films, les activités multimédia et l'adaptation de jeux basés sur des films ne devraient pas poser de problèmes.

L'alliance des trois compères a abouti à la création d'une société portant le nom romantique de SMSG. Côté amusant de la chose, Matsushita contrôle Panasonic et surtout JVC, qui fabrique les lecteurs de CD Rom pour le Mega CD et qui commercialise la Wonder Mega...

La future console de Matsushita sera basée sur un lecteur de CD Rom, aux performances supérieures à ceux de Nintendo et de Sega. Ce sera une 32 bits et ses capacités techniques seront probablement étonnantes car c'est l'équipe qui a conçu les coprocesseurs de la Lynx (la première console portable écran couleur, rappelons-le) et surtout ceux de l'Amiga qui travaille sur le projet. Cette machine devrait voir le jour au printemps 93.

Ce n'est pas le téléviseur qui est géant, c'est la console qui n'est pas grosse !

Un prototype a été réalisé. Il est de petite taille et comprend un lecteur de CD Rom. L'idée de base est novatrice: il s'agit de distribuer des jeux par satellites, comme on distribue des programmes TV, et de ne facturer que le temps réellement passé à jouer. Le second intérêt de cette console est que les jeux qui seront basculés chez le consommateur seront ceux de la version arcade, c'est-à-dire présentant la qualité visuelle et sonore de la version originale. Les premiers jeux disponibles seront Darius, Bubble Bobble et Parasol Stars...

Pas de date de commercialisation annoncée pour le moment.

Bien que l'idée de base soit de rapatrier les jeux de l'éditeur jusque dans votre console en utilisant une antenne satellite, des jeux CD Rom pourront également être utilisés plus classiquement.

JSB

Une autre alliance d'éditeurs et de constructeurs a vu le jour au Japon. Il s'agit de JSB (qui contrôle la chaîne payante distribuée par satellite Wowow), d'ASCII et de Taito.

Vous venez de sélectionner Darius sur le menu du serveur de Taito, le jeu est en train de se charger dans les entrailles de votre machine via une liaison satellite.

APPLE

Apple est en train de mettre au point quelque chose qui se rapprochera plus du CDTV que d'une vraie console. Ayant l'apparence d'un magnétoscope et équipée d'un lecteur de CD Rom, cette machine devrait être disponible à la fin de l'année 92. Elle sera basée sur des versions light du System 7.1x et de QuickTime, le système d'opération Multimedia d'Apple.

EPSON

Epson recherche actuellement une alliance du type Matsushita pour se lancer dans le marché du jeu grand public et est en train de sonder les grands éditeurs de jeux japonais.

SUB-TEKANALOGIC & ANARCHIC ART COMPANY

Et, pour finir, en exclusivité galactique, voici le projet de console qui risque de bouleverser le monde civilisé, créée grâce à un montage financier particulièrement difficile, la Sub Tekanalogic & Anarchic Art Co, contrôlée à 100% par la Banana San's Full 1,5 bit Game Consoles +, connue également sous le nom de Projet D'eau. Ce projet est tellement secret que pour le moment personne n'en connaît les caractéristiques, pas même Banana San. Les seuls détails que nous avons pu apprendre est qu'elle serait conçue à base de boîtes d'allumettes vides, de coton-tige et de nouilles! Il semble aussi qu'elle ne soit compatible qu'avec les timbres-poste de Moldavie (usagés). Plus de détails très bientôt, dès que Banana sort de sa cure mensuelle à l'hôpital psychiatrique .

POP'N MAGIC

PC ENGINE

Les deux personnages ont les mêmes capacités.

Les deux personnages que vous allez pouvoir incarner font très "dessins animés".

Le prochain jeu de Telenet pour la PC Engine est un jeu de plateau. Dans la droite ligne de la série des Bubble Bobbles, il combine action et réflexion. Vous retrouvez la recette désormais classique: petits personnages très mignons surgissent tout droit d'un "manga", niveaux composés d'un décor de fond graphiquement très réussi et d'un ensemble de plates-formes au premier plan... Vos héros s'y promèneront en compagnie d'une série de sales bestioles. Ils ne pourront passer au niveau supérieur qu'après avoir nettoyé tout le stage. Il y a dix niveaux et ils comportent six pièces chacun. Deux joueurs peuvent s'épauler pour accomplir le travail plus rapidement. Les deux personnages que vous pouvez contrôler sont un petit garçon et son homologue de sexe féminin. Ils sont aidés par deux espèces d'animaux familiers: une sorte de lapin rose et une espèce de souris blanche qui auraient passé leur enfance près de Tchernobyl. Le jeu, qui sortira sur SCD sur la PC Engine en juillet, comporte une introduction excellente.

Plus que deux ennemis à éliminer et cette pièce est nettoyée.

Perché sur l'épaule droite, Filou, la mascotte, a l'air un peu plus réveillé que son maître.

ADVENTURE ISLAND

PC ENGINE

Comme dans tout bon jeu d'arcade qui se respecte, il y a un gros balèze à la fin de chaque niveau.

Après ses aventures sur NES, Super Famicom et Game Boy, Takahashi Meiji poursuit son petit bonhomme de chemin sur PC Engine. Il faut dire que, chez Hudson, on a toujours aimé les suites, cf la série des Gunhed ou celle des PC Kid!

Le jeu est très proche de la version SFC. Le scénario est sensé se dérouler après l'épisode qui a eu lieu sur la console de Nintendo: vous avez réussi à délivrer votre fiancée et décidez de vous marier. Mais, au beau milieu de la noce, les méchants repassent à l'attaque et, cette fois-ci, enlèvent non seulement votre épouse mais encore toutes les jeunes filles de la ville pour faire bonne mesure. Vous repartez donc arpenter l'île afin de sauver tout ce petit monde.

La réalisation est également calquée sur celle de la version SFC. Vous retrouvez le skate-board pour vous déplacer rapidement, les bonus en forme d'arme (flèches, hache, boomerang...) ainsi que les fruits qui augmentent votre score. Il sera possible de purger l'île à partir du 26 juin au Japon.

It's a bird! It's a plane! It's Takahashi San sur son skateboard!

La faune est plutôt agressive sur cette île.

Et Pan! Dans l'escargot!

Les décors sont aussi variés que dans la version SFC.

LE JAPON EN DIRECT

SUPER MONACO GRAND PRIX II

MEGADRIVE

Dernière minute. Je viens de récupérer SMGP II. A cause des délais de bouclage, je n'ai pas eu le temps d'accorder à cette cartouche tout le temps qu'elle mérite. Dès le mois prochain, le pilote d'essai de la rédaction — j'ai nommé Robby — se mettra aux commandes!

Ayrton "Magic" Senna vous invite dans SON jeu.

Séance d'essai libre sur le circuit urbain de Phoenix avec présentation de ses particularités.

Ce crash lors du Warm Up vous obligerait à rouler en course avec le mulet. Vous ne connaîtrez pas ce genre de problème avec SMGP II.

Quelques secondes après avoir booté la cartouche, une impression de déjà-vu vous envahit. L'aspect est quasiment identique à celui de la version originale de Super Monaco GP.

A droite, s'affiche en surimpression sur le décor le compteur et les vitesses. A gauche, le parcours du circuit, avec la position de la voiture leader, des autres concurrents et enfin de votre Formule 1. En haut, le temps que vous avez mis jusqu'à présent et votre position dans la course.

Enfin, tout en haut, votre rétroviseur vous permet d'observer les manœuvres des concurrents qui vont essayer de vous dépasser.

A noter un détail qu'on aimerait trouver sur d'autres jeux: la possibilité de basculer

Bien que difficile à maîtriser, c'est avec la boîte de vitesses à 7 rapports que vous obtiendrez le meilleur rendement de votre moteur Honda.

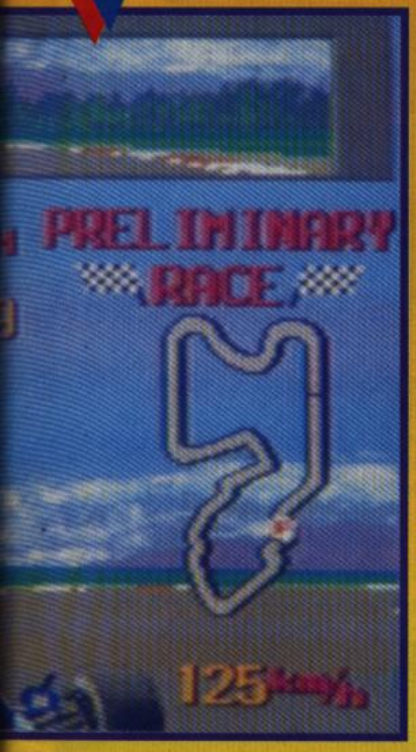
Qualifié en 2e position sur la première ligne pour le départ du Grand Prix de Phoenix, il faut être prompt pour ne pas se faire doubler dès le premier virage.

l'affichage en japonais ou en anglais manuellement, dans le menu des options.

Les animations sont d'excellente facture: les mains sur le volant bougent lorsque vous donnez un coup de volant, les sprites des éléments qui composent le bord de la route (panneaux, maisons, arbres...) défilent rapidement donnant une bonne impression de vitesse. Certains éléments du décor sont traités de façon très réaliste en 3D surfaces pleines, un peu comme la simulation Vroom sur

Ayrton est arrivé 4e, mais ce n'est que le premier Grand Prix de la saison.

Touchette à plus de 100 km/h.



Enfin, s'il n'est pas trop dur d'être dans le peloton de tête, il n'est vraiment pas évident de prendre la tête de la course!

Le tunnel à Monaco, une portion du circuit où vous pouvez vous permettre de hauts régimes.

ordinateur. Enfin, le réalisme est omni présent.

Juste après que le signal du départ est donné, vous allez rapidement vous apercevoir que certains de vos concurrents ne cherchent qu'à vous gêner pour favoriser une voiture de leur équipe.

Lorsque vous tentez d'empêcher une voiture de doubler, celle-ci prend en compte vos manœuvres. Si elle cherche à passer en force, elle sera pénalisée et de la fumée sortira de son moteur!

Présentation du Grand Prix d'Autriche par le triple champion du monde avec le circuit qui tourne en 3D.

AMERICAN GAMES DIRECT
GAME
N-E-T-W-O-R-K
FRANCE
30 AV. ROBERT SURCOUF 78960 VOISINS LE BRETONNEUX
TEL: (1) 30 64 19 00 FAX: (1) 30 64 12 52

GROSSISTE SPECIALISTE DES JEUX POUR CONSOLES

MEGADRIVE ● GAMEGEAR ● SUPER NES ● GAMEBOY

SERVICE OR CLIENT

PROMOTIONS PERMANENTES AUX MEILLEURS PRIX
INFORMATION IMMEDIATE DES REVENDEURS
CONTACTS REGULIERS PAR TELEPHONE
IMPORTATIONS DIRECTES DES U.S.A.
LIVRAISONS RAPIDES SUR STOCK

GAME NETWORK EST UNE FIRME AMERICAINE AYANT UNE GRANDE EXPERIENCE DES JEUX VIDEO. A CETITRE, NOUS DISPOSONS CONSTAMMENT EN STOCK D'UNE GAMME ETENDUE DE JEUX U.S. ET NOTRE SERVICE OR FERA DE VOUS UN CLIENT PRIVILEGIE. REVENDEURS CONTACTEZ NOUS DES MAINTENANT ET NOS SPECIALISTES SERONT HEUREUX DE VOUS AIDER.

TEL: (1) 30 64 19 00

PARIS ● LONDRES ● BOSTON

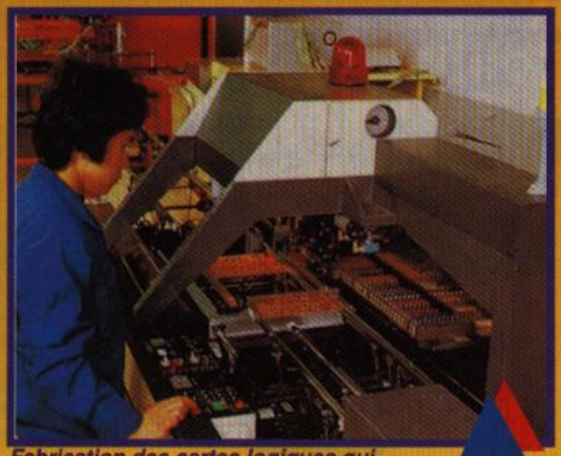
ILS FONT DES JEUX... ET ILS AIMENT ÇA : IREM

Ninja Spirit.

Selon Irem, l'homme est moins un "roseau pensant", un Homo Sapiens, qu'un Homo Ludens, un animal qui joue. L'éditeur nippon souligne que beaucoup de produits et de techniques tirent leur origine des rêves et des jeux de l'humanité. Le jeu serait ainsi très souvent la source des activités créatrices.
Avec une telle profession de foi, il eut été difficile de produire de l'acier ou des motos. Rassurez-vous Irem (Innovations in Recreational Electronic Media) conçoit des jeux, que des jeux, et généralement avec succès !
Irem est, en fait, la filiale d'un groupe appelé Nanao Corp. Ce n'est que la partie visible d'un iceberg spécialisé dans la production et le traitement de l'image, qui "pèse" plusieurs millions de yen. Irem réalise des jeux vidéo pour consoles (de la PC Engine à la SFC en passant par la Game Boy et la NES). Cette société est en train de suivre très attentivement ce qui se passe du côté de Sega, et de son Mega CD. L'autre activité de cet éditeur concerne la réalisation de bornes et de jeux d'arcade. Le reste du groupe fabrique des équipements audiovisuels (Nanao Electric), conçoit des circuits imprimés et des cartes électroniques (Ushitsu Electronic), recherche toutes informations et/ou nouvelles technologies susceptibles d'aider les filiales du groupe (Tamtex Corp).
Irem emploie plus de 350 personnes. Fondée en 1974, la société portait au départ le nom d'IPM. En 1979, IPM devient Irem. En 1980, elle est incorporée dans la nébuleuse Nanao. Elle réalise actuellement un chiffre d'affaires de plus de 8 millions de yen. Enfin, Irem est très connue au Japon car elle subventionne largement toute une écurie de motos et de voitures de course.

Yoshiyaki Takashima, président d'Irem.

Gun Force.

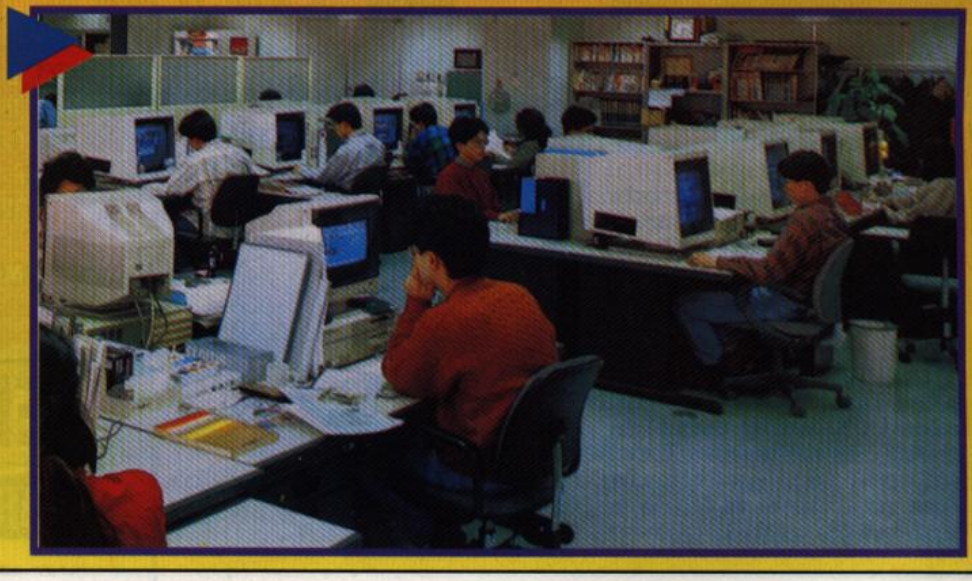


Fabrication des cartes logiques qui viendront équiper les bornes d'arcade.

IREM TOP FIVE

R-Type II
Ninja Spirit
Image Fight
Vigilante
Gun Force

Une équipe concocte chaque jour les petites merveilles que vous pourrez bientôt voir sur votre console préférée ou dans une salle d'arcade.



Irem est très présente dans les opérations basées autour du monde des courses de voitures ou de motos.

X OU LA GAME BOY ACCEDE À LA 3D

Voici l'ordinateur central. Pendant qu'il vous expose le but de votre mission, des formes géométriques, en rotation permanente, apparaissent à l'écran.

Votre première mission : Tetamus II

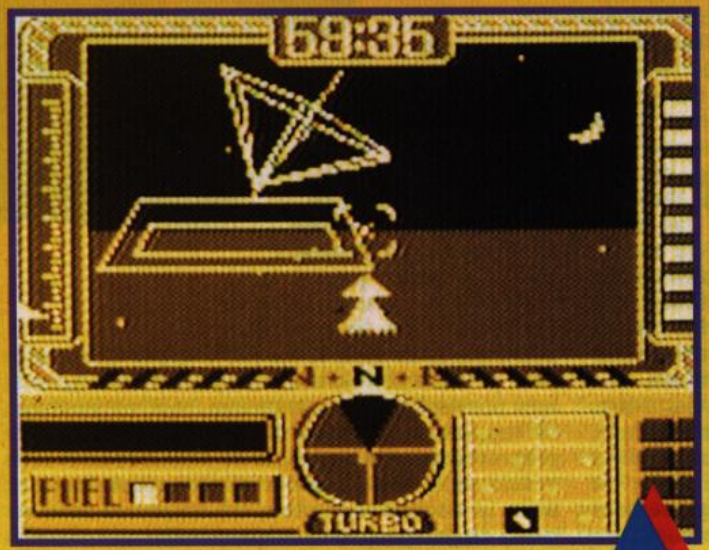
Le projet des programmeurs de Nintendo était ambitieux : prouver qu'on peut obtenir sur GB un jeu en 3D à la fois suffisamment rapide et aux écrans assez clairs pour que le joueur n'ait pas en permanence à se demander ce qu'il a devant les yeux. Pari tenu, semble-t-il, quand on voit la qualité de l'animation de X, qui est sorti au Japon le 29 mai.

Le scénario de ce jeu d'action est simple : vous êtes un pilote. Aux commandes de votre vaisseau, vous devez accomplir une série de missions de plus en plus difficiles. Celles-ci consistent à neutraliser les envahisseurs qui s'y trouvent et à détruire leurs installations. Une série de bases, représentées sous la forme de bâtiments avec une énorme antenne satellite qui tourne sur leurs toits, vous permettront de refaire votre plein d'énergie ou d'améliorer votre arsenal. Votre appareil peut se déplacer comme un glisseur à la surface de la planète ou s'élever un peu dans les airs.

Graphiquement, le programme est très proche des premiers jeux en 3D filaires de la glorieuse époque des débuts de l'Apple II et de la console Vectrex. Les animations en 3D sont rapides et de bonne qualité.

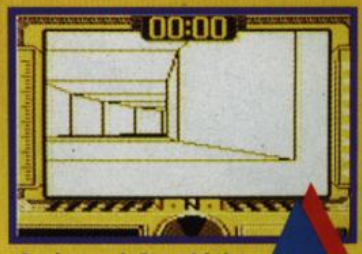
L'adversaire est détruit mais vous avez été sévèrement touché pendant les combats.

Chaque planète est composée de plusieurs aires que vous devez "nettoyer".



Voici une des stations radar. La flèche indique la direction dans laquelle se trouve l'entrée.

Un blindé ennemi : quelle cible magnifique !



Après avoir franchi des kilomètres de couloir, vous sortez de votre base pour mettre le cap sur votre nouvelle mission.

UNE NOUVELLE RACE DE FONDUS DE JEUX VIDEOS A TOKYO : LES 'GEMU OTAKU'

Sous le nom d'Otaku, se cachent d'étranges créatures mutantes qui, depuis quelques années, envahissent peu à peu la société japonaise ! Otaku, nom qu'ils se sont donné, peut se traduire par "fondu", "passionné".

Il en existe des dizaines d'"espèces". Certains ne vivent que pour collectionner tout ce qui peut avoir un rapport avec les vedettes féminines de la chanson japonaise, les idoles, s'échangeant des informations aussi passionnantes que leurs mensurations ou la date de leur première rougeole ! Pour d'autres, leur passion concerne exclusivement les mangas, et leur plus grand bonheur est de trouver des exemplaires aussi rarissimes que ceux d'Angel, d'Uncolored ou encore de Blind Logic. D'autres encore sont des poissons tropicaux Otaku, des Godzillas Otaku ou même des Jeans Otaku !

La caractéristique commune des Otaku est d'être, le plus souvent, plus ou moins anti-sociaux et technologiquement en avance sur leurs concitoyens.

Maîtrisant parfaitement les dernières merveilles de la technique, de l'ordinateur au modem en passant par la récupération de séquence vidéo provenant d'un Compact Disc Vidéo pour la constitution d'un soft de réalité virtuelle, ils accordent une importance démesurée aux diverses formes que peut prendre l'information (digital, vidéo...). Leur nom provient d'une façon de dire "moi" en japonais, de rappeler qu'ils sont des individus avec leurs propres passions ou folies. Ils affichent ainsi leur individualité, quelque chose d'assez révolutionnaire dans la société japonaise, où on pense plus en terme de groupe qu'en tant qu'individu.

Les Otaku-Zoku font parler d'eux pour la première fois en 1986. Ce sont de jeunes Japonais qui, pour

LE JAPON EN DIRECT

réussir à rentrer dans les lycées et universités japonais où les examens ne sont qu'une série de listes de questions/réponses à cocher, ont acquis des réflexes de mémorisation qui leur permettent de retenir quantités d'informations détaillées, mais sans connaître leur contexte. C'est comme si un lycéen français savait parfaitement la date du débarquement allié en Normandie et était capable de citer les divisions en présence, mais ignorait tout de la Seconde Guerre mondiale, de la localisation et des raisons ayant entraîné le conflit. Ils se distraient en lisant des mangas (BD japonaises) sexy et en jouant à des jeux vidéo violents. Ils refusent plus ou moins confusément la société japonaise traditionnelle, avec son cortège de devoirs et d'obligations sociales.

L'une des " espèces" les plus intéressantes d'Otaku demeure les Gemu Otaku. Ils ont une conduite et des

réflexes presque comparables à certains pirates d'Occident. Zero est l'un d'eux. Agé de 25 ans, il a été viré de la section mathématiques de l'université parce qu'il refusait de se voir imposer des ordres et des contraintes de la part des profs. Zero vit en vase clos. Il ne sort de son appartement de 20 m², aux rideaux éternellement baissés, que pour acquérir de nouveaux jeux, de nouvelles cartouches ou plaques d'arcade. Puis il se jette dessus afin de les désassembler, d'analyser la façon dont les programmeurs les ont réalisés. Une fois qu'il les a passés à la moulinette, il s'amuse à repiquer certaines portions du code, du programme et à les modifier. On peut ainsi jouer, chez lui, avec un Mario Bros à la peau verte et habillé en punk, visualiser les séquences d'intro des Super CD Rom de la Duo image après image, etc.

Il gagne sa vie en débuggant, en corrigeant les erreurs de programmation des nouvelles cartouches avant qu'elles ne soient commercialisées pour le compte d'éditeurs. Il gagne ainsi environ 370 000 yen par mois (soit à peu près 18 000 francs).

Côté équipement, ça va : un Macintosh Quadra 900 avec un dur de 240 Mo, 16 Mo de RAM et un clavier qu'il a lui même conçu trouvant que tout ce qui existait actuellement ne valait rien ! Toutes les consoles existantes, des racks de matériel vidéo et audio, une antenne satellite, des bécanes ultramodernes ou dépassées s'entassent et on peut reconnaître parmi celles-ci un FM Towns II, une station Unix de Sony...

Il traque l'information pour la rebasculer dans tout le pays grâce au serveur Eye Net, chez les autres Otaku dont il ne connaît que les pseudos et les numéros de ligne de modem ou de fax et qu'il n'a jamais rencontrés.

Il reçoit un fax de Batman, de Nagoya, qui prétend que Thunder Dragon et Metal Black utilisent la même matrice de jeu, mais avec des graphismes différents. Sept pages de notes suivent, soutenant sa théorie. Zero n'est pas impressionné, il le savait depuis que Metal Black a été commercialisé... La plupart des Gemu Otaku sont employés par des boîtes de développement, ou plutôt beaucoup des programmeurs, designers et graphistes qui travaillent dans le milieu des jeux vidéo au Japon sont des Otaku.

Un dirigeant d'ASCII, un éditeur de jeux japonais, prétend que les meilleurs, les plus créatifs de ses employés sont des Otaku. Mais d'autres responsables se plaignent que certains Otaku sont incapables de communiquer avec d'autres employés non-Otaku et qu'ils sont rétifs devant l'esprit d'équipe qui anime traditionnellement les entreprises japonaises.

Les Otaku sont persuadés que la société de demain leur appartient, parce qu'ils sont déjà adaptés à elle, à ses futures mutations. Le spectre d'Akira n'est plus très loin !

MEGA CD
AFTER BURNER III

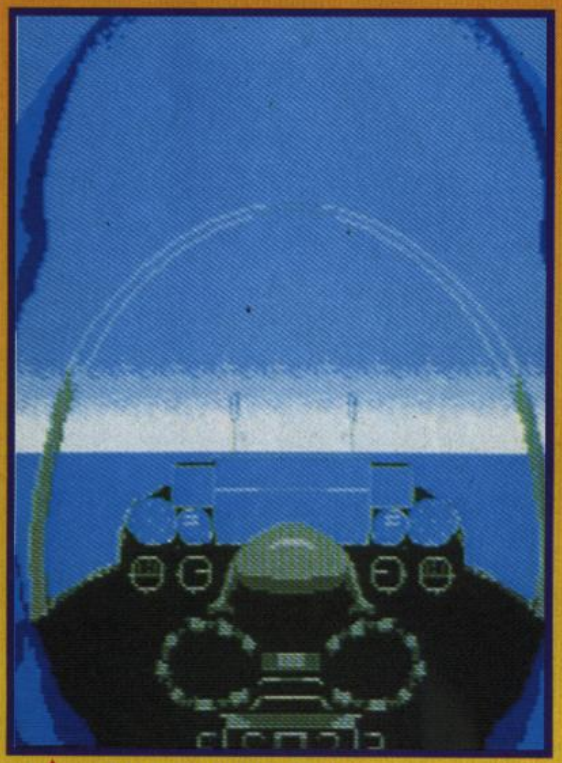
Au loin, votre porte-avions.

Et un appontage réussi, un !

Les premières images d'After Burner III nous ont été dévoilées par CSK. Ce CD Rom sera la première simulation de vol sur Mega CD. Si aucun retard n'a lieu durant les phases de développement, il devrait sortir à Tokyo au mois d'août.

Il vous permettra de vous envoler d'un porte-avions aux commandes d'un F-14 XX. La version Mega CD a été développée à partir de celle du FM Towns (je précise cela pour les trois personnes en France qui possèdent un FM Towns !). Cependant le design du jeu a été légèrement modifié pour l'adapter à la palette de couleurs limitée de la Megadrive. Pour être suffisamment rapide, les programmeurs ont volontairement limité les décors pour se concentrer sur les sprites des avions, du porte-avions... Ceux-ci, à base de polygones, sont assez réussis et convaincants. Il faudra attendre un peu avant de donner un avis définitif sur ce produit prometteur, mais qui est encore en plein développement. Les développeurs m'ont promis qu'il y aurait des tas de sprites zoomant dans tous les sens au fur et à mesure qu'ils s'éloignent ou se rapprochent de votre appareil. Espérons que ce programme tirera enfin parti des capacités de déformation de sprites fabuleuses de cette machine, jusqu'ici inexploitées.

La visualisation peut se faire de deux façons. Si vous appuyez sur l'un des boutons du joypad, vous verrez les scènes à travers les yeux du pilote. Devant vous, se trouve le viseur tête haute et l'avant du cockpit. C'est la meilleure position en cas de combat : vous visualisez les appareils ennemis sur votre radar longue portée, avant de "verrouiller" les cibles et d'envoyer quelques bordées de missiles ! Un autre bouton vous fera passer dans un mode recommandé pour le maniement de votre jet et pour les poursuites. Le point de vue change alors et vous voyez l'action de derrière le siège du pilote. A partir de ce mode, vous pouvez avoir une vue extérieure des appareils.



Le cockpit de votre F-14, avec au premier plan, le casque du pilote.

Les structures du porte-avions sont aussi en 3D, formées d'une série de constructions géométriques.

Comme vous pouvez le voir, le programme vous congratule fortement !

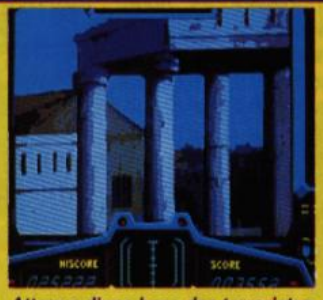
MEGA CD THUNDERSTORM

Wolf Team est en train de mettre la dernière main à un nouveau jeu sur Mega CD. Au fur et à mesure que les programmeurs commencent à maîtriser la machine, on voit apparaître des choses de plus en plus intéressantes, et Thunder Storm est très prometteur ! L'histoire de ce titre est originale. Il faut remonter à 1985 et à la grande période du MSX. A cette époque, Pioneer lance un lecteur laser de jeu, ancêtre des lecteurs CD Rom que nous connaissons actuellement. Les caractéristiques de cet appareil sont assez fabuleuses pour l'époque mais le prix beaucoup trop élevé cause l'échec commercial de l'engin. Parmi la petite dizaine de titres disponibles se trouvait Thunder Storm. Récupéré par Wolf Team, "redesigné", il commencera vraiment sa carrière sur Mega CD. Pilote d'un hélicoptère ultra-sophistiqué, le LX-3, vous traquez un groupe de terroristes qui sèment mort et destruction à travers le monde. Jeu d'action plus que simulation, Thunder Storm est prévu pour le mois de juin au Japon. "Chez l'ennemi, la nuit sera très rude, pour ceux qui pillent et qui tuent."

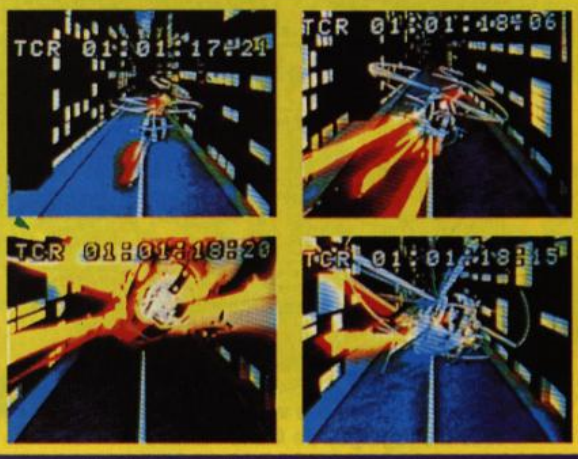
Oui, c'est bien un char. Et si vous ne décollez pas fissa, un obus de 105 fera exploser votre engin !

Rencontre inoportune avec un sous-marin nucléaire qui surgit des tréfonds de l'océan !

Poursuite dans un canyon.



Attaque d'une base des terroristes.



Ces images tirées de la version LD, et qui devrait être reprise dans la présentation, montrent la destruction d'un appareil adverse.

GAME'S

Le plus grand choix de jeux

PARLY 2
Centre Commercial Tél. 39 55 19 20

VELIZY 2
Centre Commercial Tél. 34 65 18 81

ST-QUENTIN YVELINES
Espace St-Quentin Tél. 30 57 13 43

LYON LA PART-DIEU
Centre Commercial Tél. 78 62 70 30

CAGNES-SUR-MER
67, boulevard du Maréchal Juin Tél. 93 22 55 2

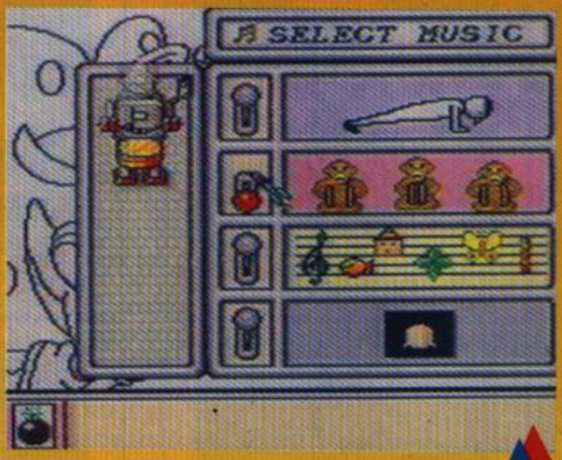
SUPER FAMICOM

MARIO PAINT

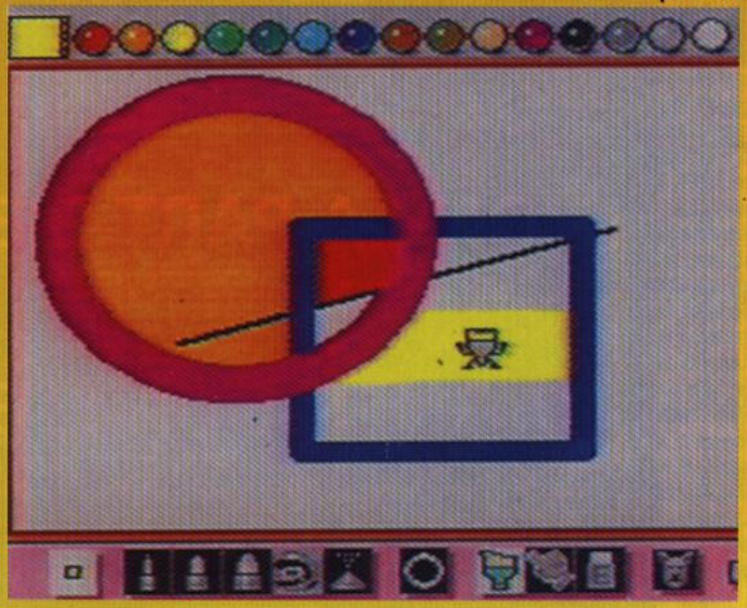
Consoles + vous avait annoncé avant tout le monde, dans la rubrique BRUIT, la sortie prochaine d'une souris à deux boutons. La chose s'est confirmée et voici un peu plus de précisions. Cette souris fera partie d'un package commercialisé durant l'été au Japon. Elle sera accompagnée d'un logiciel, Mario Paint. Le petit père Mario reprend l'idée de son éternel concurrent Sega, qui a lancé il y a quelques mois de cela Art Alive, mais en évitant de tomber dans les mêmes pièges.

Tout d'abord la version finale de Mario Paint devrait être capable de sauvegarder les "œuvres" que vous avez créées. C'était le point crucial de la version de Sega qui rendait Art Alive inutilisable. D'autre part, le programme est beaucoup plus puissant: on peut dessiner et créer des animations comme dans Art Alive, mais également les sonoriser! Le programme reprend la présentation traditionnelle des logiciels de dessin, avec une série d'icônes qui permettent de choisir l'outil que l'on désire manier (pinceau, bombe de peinture, gomme...). Vous avez la possibilité d'utiliser une palette de 16 couleurs à choisir parmi dix palettes déjà préparées. Vous disposez également d'une série de motifs et pouvez créer des sortes de tampons-sprites, pixel par pixel. Les animations sont d'ailleurs formées d'une suite successive de ces sprites-tampons. La cartouche comprend une série de sprites déjà créés (Game Boy, tête de Mario, Hoshi, voiture, bateau...) et de dessins à colorier pour les plus petits.

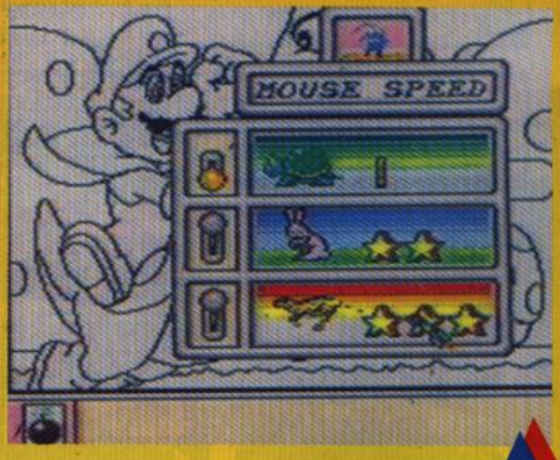
En utilisant les dessins et les sprites fournis avec le programme ou en en créant de nouveaux, on réalise de petites animations.



Les menus vous permettent de sélectionner une musique ou de placer les notes, une par une, sur une portée pour créer votre propre chef-d'œuvre.



On peut ainsi créer de zolis dessins.

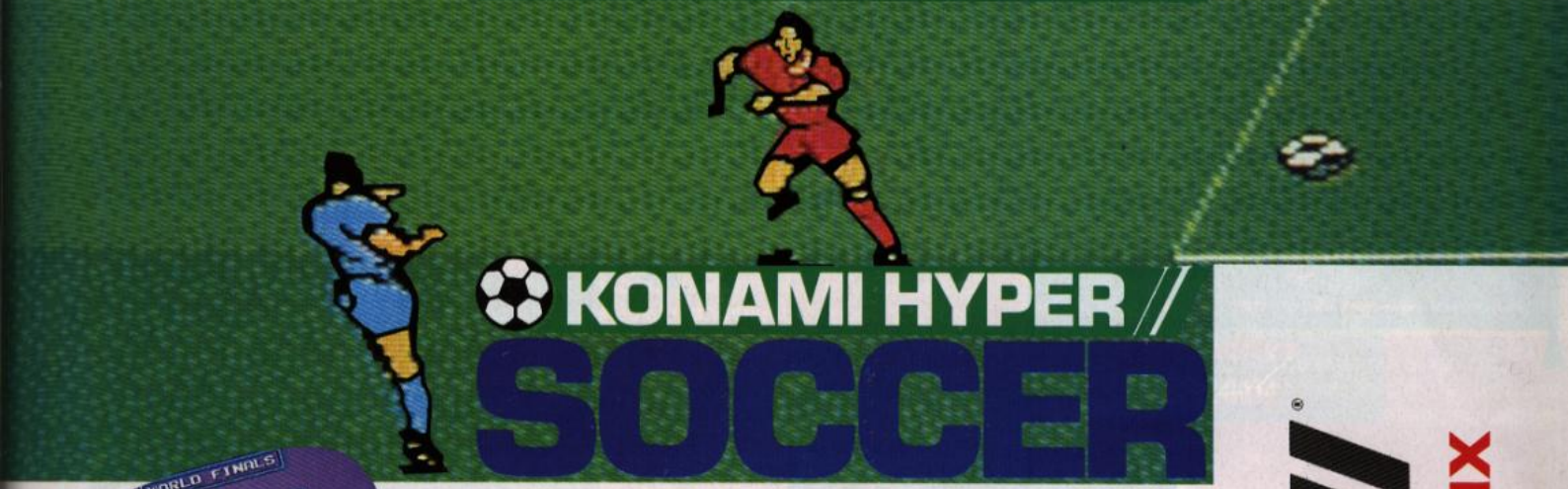


Une série de menus vous permet d'effectuer tous les réglages de Mario Paint.

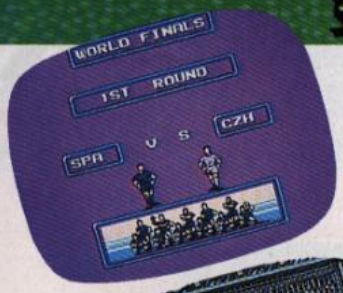
Nouveau. Pour votre Nintendo Entertainment System. Nouveau. Pour votre Nintendo

Action football

Superclasse

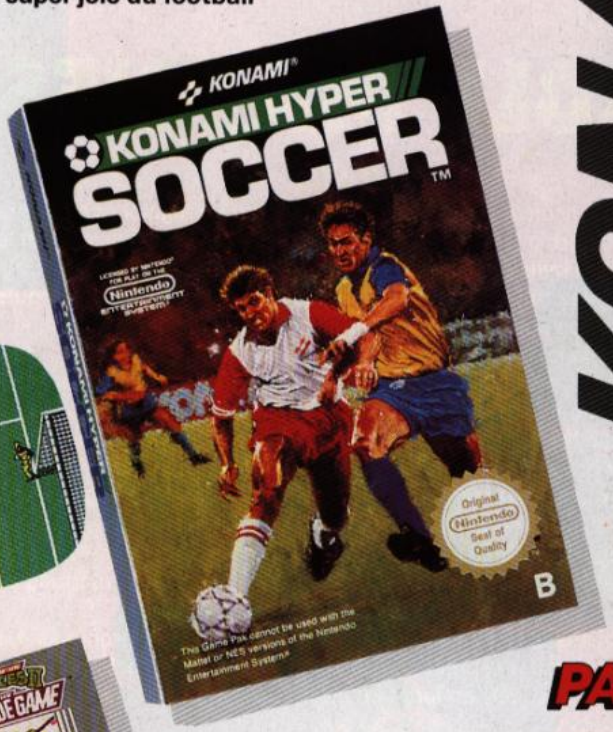


KONAMI HYPER SOCCER



Du suspense de la première à la dernière minute. Rien ne marche sans entraînement. Ceci vaut tant pour le gardien de but que pour les autres joueurs sur le terrain, et ceci dès le coup d'envoi. Doubles passes. Dribbling. Coups de tête. Action dans la zone de réparation. Duels. Tout est possible. Des scènes réalistes et passionnantes comme dans un stade de première division.
● Pour 1 ou 2 joueurs ● Système: Nintendo Entertainment System.

HYPER SOCCER – La super joie du football



KONAMI®

La passion des jeux

PALCOM™ SOFTWARE

Original Nintendo Seal of Quality

Nintendo and Nintendo Entertainment System are trademarks of Nintendo

Nintendo

Teenage Mutant Hero Turtles RC Mirage Studios, USA - All Rights Reserved. Trademark used granted to KONAMI under license from Mirage Studios USA. Exclusively licensed by Surge Licensing Inc.

SOS Nintendo (1) 34 64 77 55

XENON II

Megadrive
VIRGIN

Eliminer le monstre de fin du premier niveau ne sera qu'une formalité pour peu que vous possédiez ce canon supplémentaire.

Fin du deuxième niveau, les choses se corsent avec cet alien dont les attaques vont rappelleront peut-être un certain R-Type.

L'arrivée de Xenon 2, The Megablast, sur Megadrive peut être considérée comme un signe révélateur du succès de la console 16 bits de Sega en Angleterre. Si certains verront dans ce jeu un shoot-them-up de plus sur cette machine, pour nous autres — fans du tir avec autofire — il sera accueilli comme un grand classique du genre. Xenon 2 fut développé sur micro-ordinateur par le célèbre groupe anglais The Bitmap Brothers et sa conversion sur Megadrive est en tous points identique à son original sur Amiga.

Il ne se démarque pas des autres productions par l'originalité de son scénario, et son principe de jeu ne vous surprendra pas : aux commandes d'un vaisseau spatial, vous devez atomiser inlassablement des vagues d'aliens au travers de cinq niveaux grouillant d'ennemis plus ignobles les uns que les autres. A l'instar des meilleures productions japonaises, les monstres semblent issus d'obscurs fonds marins ou de répugnantes cultures organiques. Bien sûr, lorsque vous pensez avoir nettoyé entièrement un niveau, vous vous retrouvez devant un gros alien plus communément appelé "boss de fin de niveau". Pour ce qui est de votre puissance de feu, elle est modulable grâce au classique système des options glanées à l'écran. Vous pouvez ensuite les revendre dans un magasin et acheter des éléments pour customiser votre vaisseau.

Il est impératif de trouver le magasin pour accroître votre puissance de feu.

MARBLE MADNESS

Master System
VIRGIN

Les possesseurs de la console 8 bits de Sega vont pouvoir se régaler avec ce grand classique de l'arcade. Marble Madness, borne d'arcade d'Atari Games, connut le succès dans les salles obscures au milieu des années 80. Le jeu, joliment carrossé, attirait les passants par ses graphismes très propres agrémentés de beaux dégradés de couleurs. Quant aux différentes bandes sonores, elles avaient cette sonorité et ce rythme si particuliers qui envoûtent le joueur.

Le but du jeu, très simple, proposait de diriger une boule dans un décor futuriste et très accidenté grâce à un track-ball. Avec tous les inconvénients dus à l'inertie, à la force d'attraction et au temps limité, venir à bout de Marble Madness relevait du véritable défi. Mieux, un second joueur pouvait participer simultanément à la partie. Cette dernière possibilité ne fait pas partie de cette préversion de Marble Madness sur Master System.

Mais, cela mis à part, la conversion du célèbre jeu sur la console Sega est une vraie réussite. Tous les tableaux et tous les pièges de la borne d'Atari ont été retranscrits avec fidélité et l'on regrette peut-être même qu'il n'y ait pas plus de ces constructions en béton coloré à visiter.

Effectivement, il est ici assez facile de venir à bout des six niveaux proposés. Nous ne manquerons pas de vous signaler la présence ou non de l'option permettant le jeu à deux lors de la sortie de la cartouche, cela en ferait un grand classique de la Master System.

Un passage étroit nécessitant précision et réflexes devient presque infranchissable lorsqu'apparaissent des tuyaux-aspirateurs le long du chemin.

Après avoir été catapultée puis chahutée par la méchante boule noire, votre gentille boule est stoppée par des tubes sortant du sol.

Ce plan de jeu semble peu accidenté ; pourtant, franchir la ligne d'arrivée est bien périlleux puisque la zone bleu ciel est verglacée.

ARCADE SMASH HITS

Master System
VIRGIN

L'écran de présentation vous offre de choisir parmi les trois "oldies but goodies" de la cartouche.

Avec Missile Command, faites feu de toutes vos batteries pour préserver vos villes des missiles ennemis.

Breakout, le plus classique des casse-briques.

Ce titre Virgin est bien différent des autres puisqu'il propose 3 jeux sur la même cartouche. Il s'agit des programmes appartenant au passé dont la taille et la notoriété ne permettaient pas de les éditer séparément. A l'origine, tous trois étaient des bornes d'arcade d'Atari Corporation. Commençons par le plus vieux titre, Breakout, qui vit le jour en 1978, l'aube des temps en matière de jeux vidéo (certains d'entre vous n'étaient pas encore nés !). Il s'agit du plus simple des casse-briques : il faut casser un mur de briques (!) à l'aide d'une balle que l'on renvoie avec une raquette. C'est sur ce principe que, quelques années plus tard, Taito bâtira son Arkanoid. Ce que vous ne saviez peut-être pas, c'est que le Breakout était censé représenter un prisonnier tentant de casser les murs de sa prison afin de s'échapper...

Trois ans plus tard, Atari proposait Missile Command dans lequel il s'agit de défendre votre pays contre de multiples attaques de missiles nucléaires. A l'aide d'un track-ball, on déplace rapidement sur l'écran un curseur que l'on essaie de mettre sur la course des missiles ennemis. Trois boutons permettent d'actionner trois canons lasers disposés là pour protéger vos villes.

Enfin, Centipède date de 1984. Cette fois vous protégez un jardin contre des attaques d'insectes mutants. Là, encore le track-ball fait merveille, il permet de déplacer très rapidement un petit canon pour dégommer des vagues de chenilles qui déferlent depuis le haut de l'écran...

Ce dinosaure n'est pas méchant, c'est d'ailleurs grâce à lui que Chuck va pouvoir traverser cette rivière sans encombres.

Megadrive
VIRGIN

CHUCK ROCK

Chuck Rock, un bonhomme préhistorique à la bedaine bien portante et aux bras ballants, a décidé de partir à la recherche de sa belle, enlevée par un bellâtre. Ce personnage a été créé il y a déjà quelque temps par la société anglaise Core Design pour des jeux sur micro-ordinateurs. Le voici dans une cartouche Megadrive haute en couleurs et remplie de gags assez désopilants. Il s'agit d'un jeu de plates-formes qui n'est pas sans rappeler, par son ambiance et ses décors, le PC Kid de Hudson sur la console NEC. Chuck, qui n'est pas d'un naturel agressif, n'utilise pas d'armes et préfère se débarrasser des importuns d'un coup de sa bedaine bien dodue. Les graphismes très proches du style BD, la bonne tenue des animations et la jouabilité tout à fait correcte font de cette cartouche un jeu plutôt agréable dans la lignée des meilleurs du genre sur cette machine.

Ce gros énorme n'a même pas regardé Chuck. Il doit, en revanche, faire attention aux petits monstres roses qui sont cachés derrière les énormes jambes.

Pour se débarrasser de cet espèce de mini-ptérodactyle particulièrement vorace, Chuck aurait dû sauter et donner un coup de sa bedaine avant de se faire croquer.

EUROPEAN CLUB SOCCER

L'écran des options de match. Il est recommandé d'abaisser la difficulté d'un match pour éviter de prendre un carton contre l'ordinateur.

Le joueur marseillais marqué d'un curseur est en position de recevoir le ballon, aussitôt un ailier court pour se démarquer dans la surface de réparation.

Coup-franc, le numéro 10 marseillais va être sanctionné d'un carton jaune.

Megadrive
VIRGIN

Décidément, les jeux de football débarquent en force en cette période de coupe d'Europe. Les possesseurs de Megadrive, bien mal dotée en simulations de ce type, vont enfin trouver de quoi déchaîner leur passion. European Club Soccer a été développé par un spécialiste en la matière, la société anglaise Krisalis qui sévissait jusqu'alors sur micro. Comme son nom l'indique, ce jeu vous propose de jouer une coupe d'Europe des club de football (la compétition se déroulant actuellement en Suède étant la coupe d'Europe des nations). Si le choix des plus chauvins se portera sur l'Olympique de Marseille, le jeu propose également d'autres clubs français et une pléiade des meilleures formations européennes, du célèbre Liverpool au moins connu Panathéïkos d'Athènes. Les options permettent de jouer un match amical contre un ami ou l'ordinateur, en choisissant le niveau de difficulté et la durée de la partie. Concernant la jouabilité, deux types de jeu sont proposés, simulation ou arcade. Le premier exige de la précision dans les passes et le contrôle du ballon et ne permet pas les charges irrégulières sur les joueurs adverses alors que le mode arcade donne la part belle au jeu rapide et permet de marquer des buts plus facilement.

Une fois la maîtrise du jeu acquise, il est intéressant de se lancer dans l'aventure européenne. Huit joueurs pourront défendre les couleurs de leur club dans la même compétition.

Master System
VIRGIN

TINTIN ON THE MOON

Ce jeu est apparemment basé sur l'album des aventures du célèbre reporter belge "On a marché sur la Lune". Je dis apparemment car, si on reconnaît bien l'ami Tintin dans sa tenue spatiale, le shoot-them-up proposé par cette cartouche ne rappelle pas vraiment le scénario original de la BD d'Hergé.

D'entrée de jeu, vous dirigez la jolie fusée rouge et blanche dans un vol rasant à la surface de la Lune. Vous tirez sur des étoiles et des espèces de tomates rouges rebondissantes (si, si !) qui feront tomber des pièces sur le sol lunaire. Il vous faudra alors poser votre fusée sur des cratères noirs prévus à cet effet. Tintin sortira alors de la fusée pour aller ramasser les pièces. Si les effets de l'apesanteur lui permettent des bons fantastiques, il sera en revanche difficile de le diriger avec précision. En fin de niveau, notre ami à la houpette se retrouvera devant un gros heu... alien, qu'il devra occire avant de continuer son aventure.

Si cette préversion ne nous a pas tout à fait convaincus, nous préférons réserver notre jugement dans l'attente du produit définitif.

Le monstre de fin du premier niveau est insupportable. Il est doté de nombreux réacteurs lui permettant de parcourir l'écran dans tous les sens.

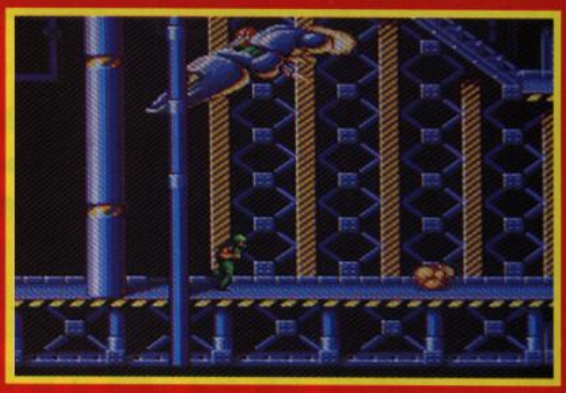
Il faut poser la fusée à proximité des cratères noirs pour voir apparaître Tintin en tenue de cosmonaute.

Séquence de shoot-them-up à la surface de la Lune. Les ennemis, bien que flous sur cette photo, ne faisaient pas partie de la BD originale.

TERMINATOR

Megadrive / Master System **VIRGIN**

Los Angeles, 2029, vous devez affronter de terribles machines avant de rejoindre le laboratoire d'où vous serez expédié dans le temps. (Megadrive)



Attention, cet avion télé-guidé largue des bombes qui vous feront perdre beau coup d'énergie. (Master System)

Les policiers de Los Angeles, ne comprenant rien à votre mission, se mettent souvent en travers de votre chemin. (Megadrive)

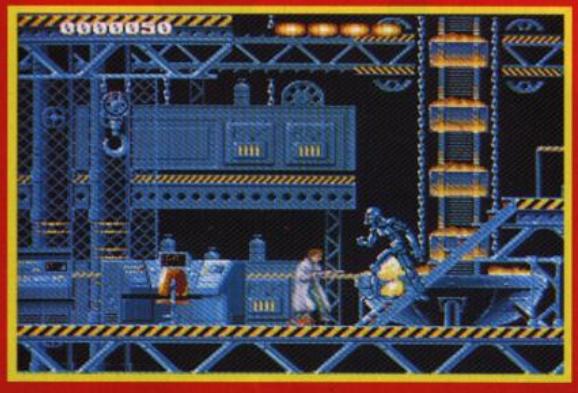
Terminator, premier du nom, va enfin débarquer sur Megadrive ! Alors que Terminator II, le film, est sorti depuis plusieurs mois, nous attendions la venue de ce titre que nous avions déjà remarqué lors de l'ECTS de Londres l'année dernière... Son développement avait été confié aux Anglais de Probe Software, réputée pour ses produits de qualité. Nous avons également vu ce jeu sur Master System.

Vous incarnez le rôle de Kyle Reese, un homme venu d'un futur dominé par les machines. Il est envoyé dans le Los Angeles des années 80 pour protéger la femme qui mettra au monde John O'Connor, le futur chef des rebelles. Votre tâche est rude puisque vous faites face à l'incompréhension des habitants de Los Angeles quant au but de votre mission et que vous devrez affronter le Terminator, envoyé pour supprimer la mère de John.

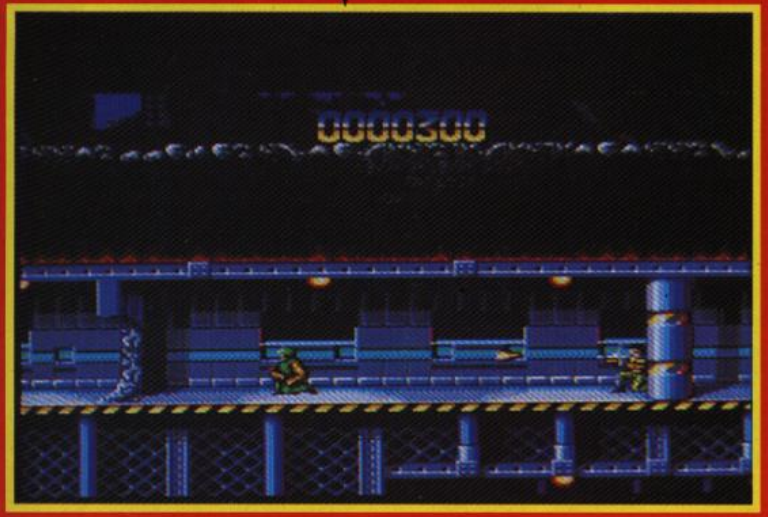
Le jeu se déroule sur six niveaux ; il bénéficie d'une bonne animation et tient pour beaucoup du beat-them-up avec d'incessants combats au fusil à pompe. Les bandes sonores de la version Megadrive sont très atmosphériques et rendent assez bien l'ambiance oppressante du film.

D'un point de vue général, les deux versions, Master System et Megadrive, sont bien réalisées et d'un niveau de difficulté relativement élevé.

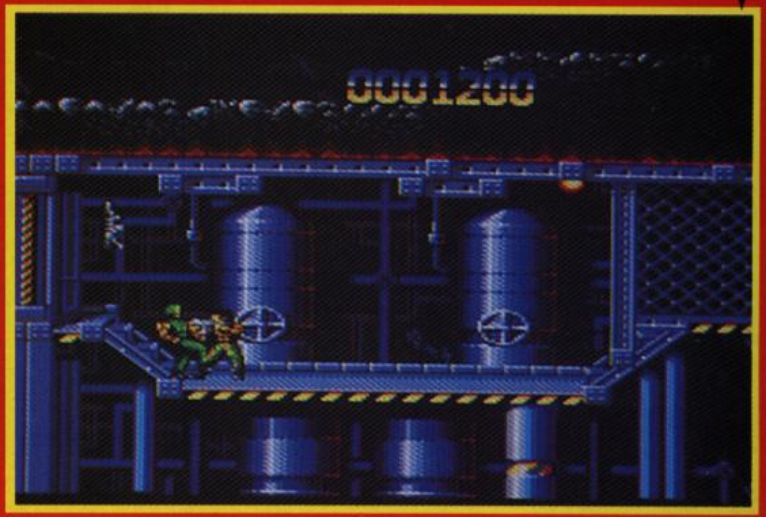
Dénué de son apparence humaine, le Terminator n'en reste pas moins un adversaire dangereux, il faudra trouver le moyen de l'éliminer définitivement dans cette usine. (Megadrive)



Les niveaux de jeux sont les mêmes que dans la version Megadrive. (Master System)



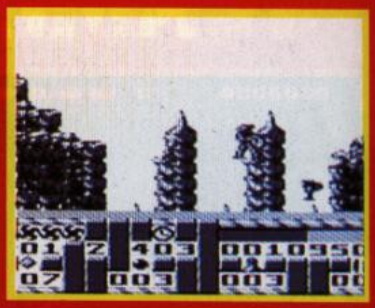
Il vous faudra de très nombreuses parties avant de vous sortir de ce premier niveau, assez infernal dans cette version. (Master System)



TURRICAN

GAME BOY

Des passerelles accrochées au ciel sont des marchepieds pour grimper toujours plus haut.



Des pics acérés sortent par intermittence de ces deux colonnes. Sautez par-dessus au bon moment. Un bon timing est exigé.

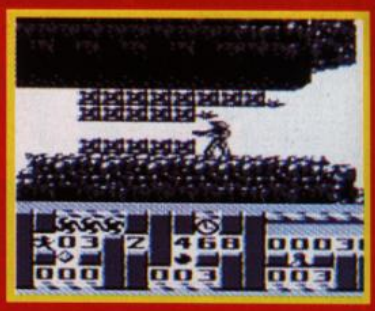
Les ennemis retirent un maximum de points d'énergie à notre héros. Il faut donc les éliminer avant de poursuivre sa quête.

Il y a quelques années, lorsque Turrican apparut sur micro, il était écrit dans Tilt que ce jeu d'arcade/action "s'inspirait largement des jeux japonais sur console et plus particulièrement de ceux de la Nintendo". Son adaptation sur Game Boy ne surprendra donc personne.

Il est juste de constater ici des emprunts à certains jeux célèbres de chez Nintendo. Les blocs à défoncer pour récupérer des bonus, les salles secrètes ou les passages dissimulés sont autant de clins d'œil à l'univers légendaire de Super Mario. Mais la comparaison s'arrête là. Le personnage de Turrican n'a rien à voir avec le plombier italien et les armes de l'homme d'acier sont totalement proscrites du monde enfantin de Super Mario. L'histoire de Turrican est somme toute assez banale et, dans ce type de jeu, le scénario est loin d'être la priorité.

Alterra était, il y a bien longtemps, une planète sur laquelle les humains vivaient en bonne intelligence avec un puissant ordinateur, sorte de Big Brother, qui régulait les quatre éco systèmes. Comme vous pouvez vous en douter, un beau jour ce dernier eut des envies d'indépendance et se rebella contre toute forme humaine. Ce nouveau maître informatique ne fit pas de quartier et Alterra devint un no man's land hostile. C'est ici que vous intervenez. Vous incarnez Turrican, un guerrier mutant bionique, dont la mission consiste à nettoyer les quatre éco systèmes de la planète défendus par une armada de monstres électroniques à la solde de l'ordinateur fou.

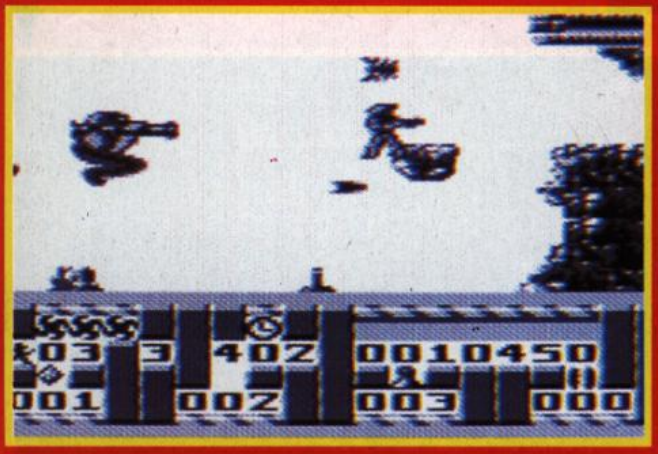
Vous êtes équipé des armes les plus sophistiquées comme le laser, les barres d'énergie ultra puissantes ou le fusil-mitrailleur multidirectionnel. Certaines armes ont une capacité de tir limitée. En explorant les dix niveaux de chaque monde (ce qui représente près de 1 000 écrans), vous trouverez toujours de nouvelles réserves. Que ce soit sous l'eau, sous terre ou dans les villes, vous n'aurez aucun répit. Les ennemis foncent sur vous dans tous les sens. Face à de gros rochers, ou à des robots deux fois plus costauds que vous, il faut faire preuve de sang froid et ne pas s'endormir sur ses commandes. Non linéaire, ce jeu vous autorise à revenir sur vos pas, ce qui est vivement conseillé vu le nombre de passages secrets et de recoins dont dispose ce vaste programme développé par Accolade. Quant à la version NES, elle est prévue pour septembre et sera développée par Imagineer.



Un des nombreux passages secrets. La destruction des blocs est un jeu d'enfant. Mais, après, c'est une autre paire de manche.

Les barres d'énergie sont limitées en nombre mais pas en puissance. Elles réduisent à néant tout ce qui est à l'écran.

Tirez sur le carré jusqu'à ce qu'il disparaisse. Vous serez comblé de cadeaux-bonus...



Le mini big boss utilise une sorte de bazooka dévastateur. Pour le détruire, il faut sauter et tirer en même temps.

MEGA COMPATIBILITE C'EST PLUS FORT

La Megadrive a tellement de qualités, qu'elle pense même à vous, très fort. Elle pense à tous ceux qui jouent sur Master System, qui ont déjà de nombreuses cartouches de jeux. Elle pense aussi à tous ceux qui attendent avec impatience le Mega CD. Avec l'adaptateur (Master System Converter), la Megadrive est compatible avec tous les jeux Master System. Et bientôt avec le Mega CD. Dans quelques mois, le Mega CD, qui se connectera sur la Megadrive, proposera des jeux nouvelle génération et offrira aux amateurs de sensations, les effets spéciaux les plus fous. La Megadrive Mega compatible, voilà une délicate attention mega sympa.

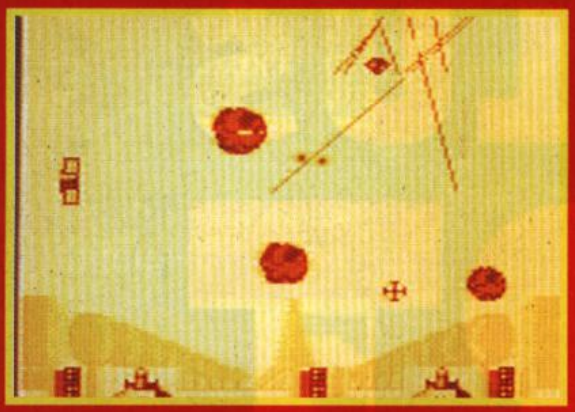
SEGA MEGA DRIVE

LINTAS:PARIS

DES CLASSIQUES SUR GAME BOY

Nous vous avons rapidement parlé le mois dernier d'anciens jeux très célèbres adaptés par Accolade sur Game Boy. Ils en ont, à l'époque, séduit plus d'un (n'est-ce pas Robby?). Vous verrez dans ce numéro que ces classiques sont également en préparation sur la console 16 bits de Sega. C'est ce qu'on appelle faire du neuf avec du vieux...

MISSILE COMMAND



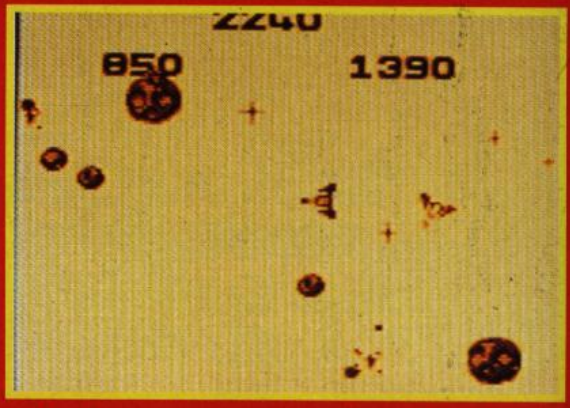
Quelques immeubles, dessinés à l'écran, sont censés représenter une ville. Mais ces bâtiments ne vont pas faire long feu puisque des missiles, matérialisés par des lignes qui traversent l'écran, leur tombent dessus. Armé d'une DCA (abréviation de Défense Contre Avions, plus couramment appelée défense anti-aérienne), vous avez bien entendu pour but de les intercepter avant qu'ils ne provoquent des dégâts irrémédiables. Vous disposez de deux canons, l'un à gauche, l'autre à droite. Nous n'avons pas été vraiment convaincus par cette cartouche. Au premier abord, les graphismes nous ont paru pauvres, mais il faut dire que ceux d'origine ne sont pas tellement plus fouillés). Mais le plus grave réside dans la jouabilité: le jeu nous a semblé extrêmement difficile...

CENTIPEDE

Les vieux possesseurs de la console VCS (ou Atari 2600) ou d'Atari 800 ou encore de Commodore 64 (je dis vieux car ils doivent avoir, comme moi, au moins 25 ans !) se souviennent sans aucun doute des heures qu'ils ont passées sur ce jeu quasi mythique ! Centipede, la chenille aux cent pieds, tente de traverser l'écran de haut en bas et vous devez, vous l'aurez deviné, l'en empêcher... Armé d'un canon, vous êtes posté au bas de l'écran et vous lui tirez dessus à volonté avant qu'elle ne vous ait rejoint. Le problème, c'est qu'à chaque fois que vous la touchez, son corps se divise en deux morceaux qui continuent de courir sur l'écran ! De plus, plusieurs obstacles sont là pour vous gêner et vous faire rater votre "mission". Entre cette bestiole et vous se trouvent plein de petits champignons qui se désagrègent à chacun de vos tirs. Ils peuvent également vous servir de bouclier quand la chenille se rapproche trop près. Des escargots vous tombent également dessus sans crier gare et le zigzag de l'araignée ne manquera pas de vous troubler. En revanche, l'élimination de tous ces indésirables vous apporte des bonus non négligeables. Comme vous le remarquez, le principe enfantin (qui a un peu vieilli, c'est vrai...) est néanmoins très prenant. Et, ce qui ne gâte rien, la réalisation de la cartouche que nous avons essayée nous a semblé de bonne facture. Wait and see...

ASTEROIDS

Je vous ai déjà annoncé la venue imminente de ce programme. Voici un bref rappel du principe de ce jeu. C'est bien simple, il faut éviter et, mieux encore, éliminer des astéroïdes qui foncent sur vous. Le problème, c'est que, au lieu de se désintégrer, ces vilains cailloux se divisent en deux, puis encore en deux et encore en deux... C'est d'ailleurs le concept repris par les programmeurs de Pang dans lequel il s'agit d'éliminer des ballons qui vous tombent dessus et qui, avant d'éclater, se séparent eux aussi à plusieurs reprises. Le vaisseau que vous pilotez se meut de plusieurs façons. Il est bien entendu possible d'avancer ou bien encore de se téléporter, mais on se contente bien souvent de tourner sur soi-même, vers la gauche ou la droite



selon les circonstances, tout en tirant. C'est le meilleur moyen de se débarrasser de tous les météores sans se faire toucher. Techniquement, ce qu'on a pu voir de la réalisation d'Asteroids nous a semblé correct. Cependant, nous lui reprochons, tout comme à Missile Command, sa difficulté élevée. Ça ne serait pas mal qu'Accolade fasse d'une pierre deux coups en améliorant également la jouabilité de cette cartouche.

MEGA *130 jeux* C'EST PLUS FORT

Un catalogue de jeux, c'est fait pour être élargi. A ce jeu là, la Megadrive fait très fort. On pourrait donner la liste des jeux déjà disponibles sur Megadrive, on pourrait aussi donner la liste des jeux qui sortiront tout au long de l'année. Mais il faudrait plusieurs pages. On se contentera d'un chiffre : 130. C'est le nombre de jeux qui seront disponibles d'ici la fin de l'année. Mega fort, non? Des jeux, il y en a pour tous les goûts : jeux d'action, de sport, jeux de rôles, de stratégie, de simulation et des jeux de combats pour les plus "forts". Cependant, on ne résiste pas au plaisir de vous annoncer quelques sorties imminentes : Terminator, Ayrton Senna GP, European Club Football, Tazmania, Lemmings... et quelques autres pour arriver à 130 jeux.

SEGA

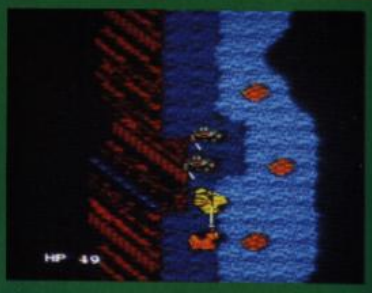
MEGA DRIVE

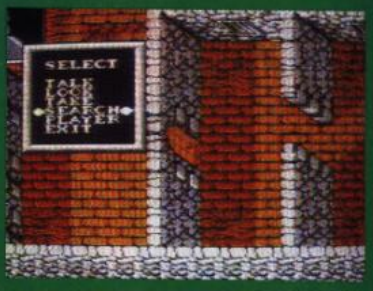
LINTAS:PARIS

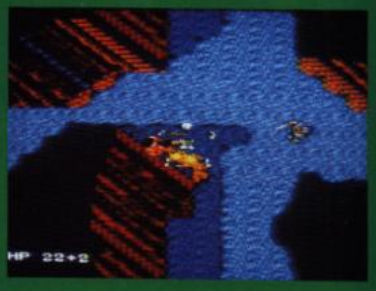
ROBIN DES BOIS
PRINCE DES VOLEURS

L'adaptation du film à succès Robin des bois, avec le beau Kevin Costner (du calme les filles, du calme !), arrive enfin sur la console Nintendo 8 bits ! Ce jeu de haut niveau est une variante de Legend of Zelda, dans laquelle le joueur incarne le bon Robin en personne et tente de venir à bout du shérif de Nottingham, un sinistre félon qui rêve d'étendre sa domination sur l'Angleterre et de détrôner le roi Richard. Robin va devoir recruter une poignée de loyaux serviteurs et mettre à profit son astuce, ses dons d'archer et son habileté à l'épée, pour affronter les sbires du shérif. Le jeu se déroule en grande partie dans un paysage dévoilé par un scrolling façon Zelda, mais l'action est entrecoupée de séquences de duels à l'épée et de passages plus stratégiques dans lesquels Robin et ses hommes affrontent les troupes du shérif. Nous n'avons pu voir pour le moment qu'une préversion venue directement des Etats-Unis, mais vous aurez droit au test définitif avant sa sortie cet été... Patience !

▲ *Duel à mort entre Robin et un dangereux maniaque armé d'une hache !*







▲ *Quelques-unes des scènes de Robin des bois qui montrent bien la richesse et la diversité du jeu.*

NINTENDO

1 PLAYERS

MEGA *vitesse* C'EST PLUS FORT

Si vous avez tendance à vivre au ralenti, vous allez être surpris. La Megadrive va vous réveiller. La vitesse d'animation est tout à fait exceptionnelle. Il suffit de jouer à Sonic pour le vérifier. Une fois de plus, la Megadrive est sans faille. Elle joue la mega vitesse à fond. C'est vital quand les dangers se multiplient, quand l'action et le suspense envahissent l'image. Mais ça, vous le saviez. Vous n'imaginiez pas un seul instant un jeu "ralenti" au moment où il faut affronter un monstre cracheur de feu. Mais quand le monstre foncera sur vous à toute vitesse, il vous faudra aussi avoir les bons réflexes.

SEGA MEGA DRIVE

INTAS:PARIS

NEWS

FANTASTICK

Tout droit venue de Corée, Fantastick est une nouvelle ligne de joysticks pour Megadrive et Super Nintendo, originaux à plus d'un titre. Tout d'abord, il s'agit de grandes manettes de table de forme triangulaire. Ici nulle ventouse ne vient assurer l'adhérence au support: le poids suffit à lui

seul, grâce à un fond métallique, gage de solidité. Le levier de commande jouit d'une course très courte, facilitant les manipulations les plus rapides. Chacun des boutons dispose d'un curseur de paramétrage: mode normal, turbo (tir continu à l'appui) ou automatique (le tir continu est géré par la manette). De plus, un mode lent permet de... ralentir le jeu. Il agit en activant/désactivant très vite la pause. Si ce n'est pas la panacée, cette petite aide peut pourtant se révéler bien utile dans certains passages trop difficiles. La manette dédiée à la Megadrive offre un bouton supplémentaire qui fonctionne comme un appui simultané des boutons A et B, excellente initiative sur cette machine où de nombreux jeux sollicitent cette manœuvre. Sur la version Super Nintendo, le problème des boutons latéraux L et R a été réglé de manière élégante, l'ergonomie restant d'un bon niveau. Deux superbes joysticks, solides, très complets et très agréables. Que demander de plus, d'autant que leur prix est très correct (Joystick Daou, distribué par Innelec; prix: C).

SPEEDKING MEGADRIVE

Konix étend l'éventail d'action de ses manettes de jeu SpeedKing, en proposant une version Megadrive qui dispose des trois boutons et de l'autofire. Une initiative qui ne manquera pas de réjouir les habitués de ce joystick, obligés jusque-là de se tourner ailleurs.

(Konix, importé par Innelec; prix: B).

ACTION REPLAY PRO

Datel Electronics nous propose une nouvelle version Pro de sa cartouche de "triche" pour Megadrive. Tout comme dans la version normale, vous pourrez entrer des codes correspondants à des fonctions précises dans chaque jeu. Le manuel révèle ainsi une série de codes pour 61 cartouches parmi les plus connues, dans leur version japonaise, américaine ou mondiale (il s'agit de la version des cartouches, non de celle des consoles). Ainsi, pour Sonic, vous découvrirez les codes pour l'invulnérabilité, les chaussures turbo, le choix du niveau de départ, 99 vies ou des vies infinies, le plein d'anneaux ou même la possibilité d'avoir une vue aérienne du niveau! En dépit de l'intérêt de ce système et des mises à jour éventuelles, il montre ses limites lors de l'acquisition de jeux nouveaux, non encore répertoriés. C'est là que le second système entre en action, car il est à même de retrouver tout seul des codes pour un grand nombre de fonctions. Le procédé est plus ou moins rapide et facile selon la méthode employée (il y en a cinq en tout). La première, la plus rapide, conviendra en fait dans la très grande majorité des cas. Elle permet de détecter l'adresse d'une valeur "compteur": nombre de vies, de pastilles d'énergie, de missiles, etc. Le programme va scanner les adresses contenant les valeurs fournies et deux ou trois essais suffiront le plus souvent pour découvrir la bonne adresse et du même coup le code correspondant. Ce code découvert, vous pourrez le rentrer directement la fois suivante, sans avoir besoin de recommencer la recherche. A vous les vies infinies ou au pire les 255 vies (ce qui n'est déjà pas si mal!). La seconde méthode sera mise à profit lorsque la variable compteur est soumise au temps. Elle est plus longue à mettre en œuvre mais ne sera en fait obligatoire que dans de rares cas. La troisième méthode permet de retrouver l'adresse de variable "continue", comme la barre d'énergie dans Alien Storm par exemple. La quatrième formule est utilisée pour découvrir l'emplacement des variables à deux états (présent ou absent) gérant par exemple la possession d'un objet: bouclier de protection, arme complémentaire, satellite... Enfin, la dernière est réservée aux cas désespérés quand rien n'a été efficace, mais elle est particulièrement longue et fastidieuse.

Les résultats sont vraiment excellents, que ce soit avec des cartouches anciennes ou plus récentes, japonaises, américaines ou françaises. Lors des nombreux essais, seule Alisia Dragoon s'est révélée rebelle, refusant de rebooter après activation du mode recherche. Avec un peu d'habitude, vous parviendrez à élargir le champ d'action ou à contourner certaines difficultés.

Ainsi, pour acquérir des armes pouvant être achetées, il est souvent plus facile de se doter d'un pécule important plutôt que de décoder l'adresse de chaque objet. De plus, les différents codes peuvent souvent être combinés (jusqu'à quatre en même temps) pour disposer de plusieurs aides simultanément. Une excellente cartouche de triche, qui fera découvrir des niveaux inconnus à tous les joueurs moyens ou même bons (cartouche Datel Electronics, importé par Innelec pour Megadrive; prix: F).

MEGA C'EST PLUS FORT

Plus fort que Mega, y'a pas ! Et la Megadrive de Sega, c'est vraiment une machine infernale. Mega forte, Mega performante, dans tous les domaines. Compatible avec les jeux Master System et bientôt avec le Mega CD. Son catalogue de jeux est aussi des plus impressionnants, plein de grands jeux. Et puis sur Megadrive on profite de la Mega vitesse, on a un Mega son, des Mega couleurs et le microprocesseur 16 bit n'est pas étranger à ces performances.

SEGA MEGA DRIVE

C'EST PLUS FORT QUE TOI.

LINAS-PARIS

NEWS

ANGLETERRE: MAGS A FOISON

Les magazines anglais consacrés à la micro-informatique et aux jeux vidéo en particulier sont nombreux. Actuellement, la bataille fait rage autour des magazines dédiés consoles. Alors qu'il existe déjà trois titres pour Sega: "Sega Power", "Sega Pro" et "Sega Force", seul "Total!" est consacré à l'univers Nintendo. Mais ce monopole ne va pas durer longtemps car, ce mois-ci, "N'Force" devrait sortir, tiré à 150 000 exemplaires. Quant à la promotion prévue pour son lancement, elle est de 1,5 million de francs, ce qui ne s'est jamais vu pour un magazine de jeux vidéo! Le groupe Emap Images serait lui aussi sur le point de sortir un magazine dédié Nintendo au mois de juillet. La différence est qu'il devrait être agréé par Nintendo, c'est-à-dire qu'il recevrait le fameux "Seal of Quality" généralement attribué après de longues et laborieuses tractations financières...

GAME BOY: UN ECRAN PLUS GAI!

Vous avez remarqué que le pourtour de l'écran de la Game Boy est gris et que, si on n'y fait pas attention, l'écran se raie très vite.

Game Screen, distribué par Guillemot, est justement un écran de remplacement.

Il se substitue à l'ancien très simplement grâce à un accessoire vendu avec l'écran de rechange. Non content de vous offrir un écran tout neuf, son fabricant, Electronics International, vous propose de rendre votre Game Boy un peu plus gaie. Le pourtour gris est remplacé par un motif rigolo: petits Mario, drapeaux, bande dessinée... Huit modèles différents sont disponibles. C'est donc, on l'aura compris, un moyen très pratique de se refaire une Game Boy toute neuve à moindre coût (Game Screen coûte 65 francs), l'écran étant la partie la plus fragile des consoles portables.

GUILLEMOT DISTRIBUE NAKI

Naki est une société américaine spécialisée dans la fabrication d'accessoires pour consoles portables, Game Boy, Game Gear et Lynx. C'est Guillemot qui en assure depuis peu la distribution. Voici les premiers produits commercialisés. Commençons avec le Pro Pouch, une sacoche pour Game Boy. Disponible en plusieurs coloris fluo (rose, orange), une petite poche permet d'y loger deux cartouches. Sa petite taille lui permet d'épouser la forme de la Game Boy. Des kits de nettoyage figurent également au catalogue. The Eliminator, c'est leur nom, consiste en une petite brosse-tampon que l'on frotte sur les connecteurs à l'entrée de la cartouche. Un produit spécial, fourni avec la brosse,

doit également être appliqué. Certaines consoles qui semblent ne plus fonctionner correctement retrouvent alors toute leur jeunesse comme par magie grâce à ce kit vendu moins de 100 francs. Enfin, le Brite Boy est une énième loupe éclairante pour Game Boy. Ce dispositif, qui s'enfiche sur la console par l'arrière, ne nous a pas du tout convaincus. La lumière, auto-alimentée par les piles de la Game Boy, n'éclaire pas la totalité de l'écran. Quant à la loupe, en fait un vulgaire morceau de plastique, elle ne fait pas qu'agrandir l'écran, elle en altère également la visibilité. Bref, il vaut mieux se passer de ce dernier accessoire qui coûte de plus près de 180 francs.

JOLIES MES SACOCHES!

Une société britannique vient de mettre sur le marché outre-Manche de jolies sacoches pour consoles. Le grand format s'adresse à n'importe quel modèle de salon: Megadrive, NES, SMS, PC Engine. Outre la console, on y range tous les accessoires tels que les joypads, l'alimentation et bien entendu les cartouches dans des poches prévues à cet effet. Une bandoulière permet de porter la sacoche à l'épaule. Seule la Neo-Geo un peu grosse ne peut profiter de cet habit spécial. Un modèle plus petit est prévu pour les consoles portables, Game Boy, Game Gear, Lynx (2 modèles), avec une sangle pour les accrocher à la ceinture ou les maintenir au poignet. Plusieurs coloris sont disponibles et les prix se situent aux environs de 10 livres (soit 100 francs) pour une sacoche.

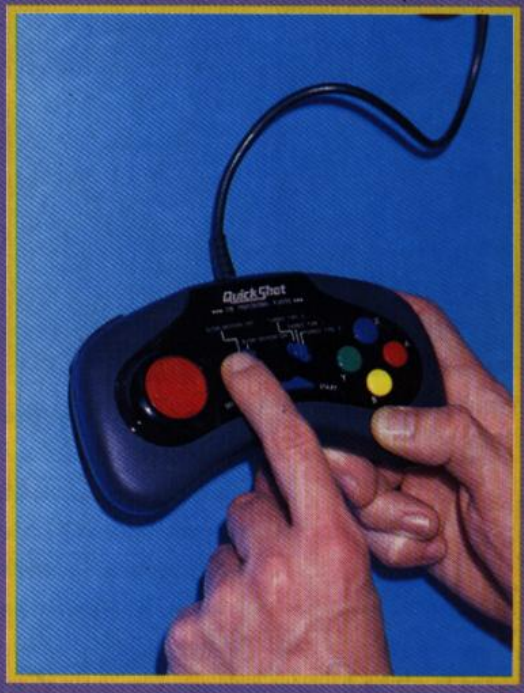
NEWS

KONIX : LE RETOUR

Vous connaissez sans doute Konix, une société britannique qui a fait sa réputation avec une gamme de joysticks. Tout d'abord le Speedking, rouge et noir, a été adapté sur pratiquement tous les micros et consoles existants. Puis est apparu le Navigator aux couleurs bleu et noir. Son look futuriste et sa forme symétrique qui le rend accessible aux gauchers ont contribué à le rendre populaire. Il y a trois ans, une console révolutionnaire était même en chantier, mais des problèmes financiers ont empêché le projet d'aboutir. Depuis, on n'entendait plus beaucoup parler de Konix qui s'est fait entre-temps racheter par le distributeur français Innelec. Tout compte fait, ce n'est pas plus mal car Konix, qui semble en très bonne forme, a décidé d'attaquer le marché des accessoires pour consoles actuellement dominés par les Américains. Le Game Boy Holster est un support pour Game Boy qui s'accroche à la ceinture et permet de disposer de son joujou favori à tout moment. Mais contrairement à d'autres supports qui s'apparentent plus à des gaines à pistolet, la Game Boy doit rester en permanence dans le GB Holster. En effet, ce dernier épouse la forme de la console, des orifices laissant apparaître les interrupteur, prise casque et autres molettes de réglage. L'intérêt est que le GB Holster est ergonomique, c'est-à-dire qu'il améliore la prise en mains de la console. Ceux d'entre vous qui ont de grandes mains sentiront la différence. La gêne éventuellement ressentie au pouce après de nombreux appuis sur les boutons A et B (c'est mon cas!) disparaît comme par enchantement! De plus, cette coque protège la console en cas de chute. Cet accessoire, très utile pour ceux qui utilisent fréquemment leur Game Boy et l'emportent partout avec eux, coûte moins de 100 francs et est distribué par Innelec.

UN JOYPAD SUR SUPER FAMICOM

Pour ceux qui n'aimeraient pas les joypads fournis en standard avec la Super Famicom (je ne parle pas de la Super Nintendo), voici le... Supercon 2 (non, ce n'est pas moi qui ai inventé ce nom!). Ce joypad, vendu près de 200 francs, dispose, par rapport à celui d'origine, d'une fonction de ralentissement et deux vitesses de tir automatique. Les boutons de feu sont identiques, seule la forme et la croix de direction diffèrent légèrement. Après de longues parties, la croix



semble plus agréable, mais l'efficacité des options décrites ci-dessus reste à démontrer. Dans Final Fight, par exemple, la vitesse de tir maximale permet en effet de se débarrasser des ennemis sans trop se fouler. Dans Darius Twin, le Supercon 2 ne présente aucun intérêt puisque le tir automatique est déjà prévu. En revanche, cette nouvelle manette peut avantageusement remplacer une de celles d'origine dans le cas où elle ne marcherait plus: la Super Famicom étant distribuée en import parallèle, les pièces de rechange sont chères et plutôt rares, voire indisponibles...

GRANDE BRETAGNE : BOYCOTT DE LA SUPER NINTENDO

Ça y est, la Super Nintendo est enfin disponible en Europe! Mais tout n'est pas facile pour le papa de Mario. Figurez-vous que Dixons, le plus important distributeur de consoles et micro-ordinateurs outre-Manche — et qui vend également des produits hi-fi et vidéo — boycotte la nouvelle console. Le patron de cette chaîne de 600 magasins se refuse à tout commentaire pour l'instant. Ce n'est pas tout : Currys, un autre distributeur, lui emboîte le pas. Il est vrai que Currys est une filiale de Dixons. Ceci explique cela... L'objectif de Nintendo pour son nouveau bébé est d'atteindre les 650 000 unités d'ici la fin de l'année, en Angleterre. Il est évident qu'il va devoir revoir à la baisse ses prévisions s'il doit se passer de ces importants distributeurs, d'autant que ni l'un ni l'autre ne comptent arrêter la commercialisation de la Megadrive, concurrente directe de la Super Nintendo.

Super concours Nintendo : S

Nintendo célèbre avec panache la sortie de la Super Nintendo. Les 30 gagnants du concours organisé avec Fun Radio et Sky Rock se sont envolés à Orlando pour une semaine de rêve. Entre les journées passées à Disney World, Epcot Center, Sea World et les nuits de veille consacrées à la Super Nintendo, ce séjour a été un véritable succès. Invité d'honneur, Marc, rédacteur de Consoles +, vous dévoile son journal de bord.

Les gagnants au grand complet.

Dimanche 3 mai
Orlando

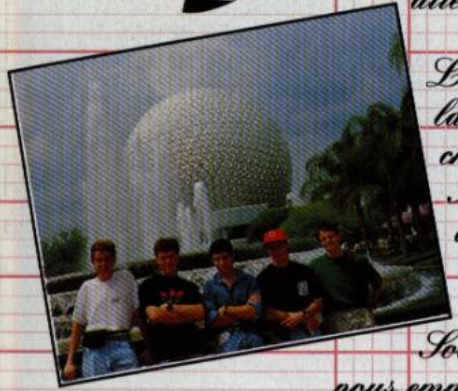
Dès le petit matin, direction Disney World ! Eve-Lise Blanc-Deleuze, directrice du club Nintendo, a décidé de démarrer le séjour sur des chapeaux de roue. Le résultat est fulgurant : la fatigue oubliée, nous nous dispersons dans le parc d'attractions. L'estomac solidement calé par un petit-déjeuner américano-gargantuesque, nous découvrons le cinéma en 3D, les montagnes russes, le pays de Peter Pan. Les attractions se suivent et ne se ressemblent pas, la matinée est riche en surprises et l'après-midi plein de promesses. A 14h, le groupe se rassemble dans un restaurant du plus pur style colonial. Bercé par les complaintes d'un groupe de jazz de Louisiane, on échange ses premières impressions. Oubliée la France, et pour certains l'école, on est enfin aux Etats-Unis ! L'exploration reprend de plus belle. Mickey, Donald et les pirates des Caraïbes n'attendent que nous pour commencer leurs spectacles. Disney World est un endroit vraiment magique, les enfants sont comblés, quant aux plus âgés, ils retombent en enfance. Retour à l'hôtel vers 19h, les participants, fourbus mais contents, s'endorment après le repas, pensant déjà à demain.

Première journée à Disney World.

Lundi 4 mai

Visite d'Epcot Center, le carrefour du monde et de la technologie ! On commence par l'immense globe qui domine le parc : une visite à travers les âges, de Cro-Magnon à l'exploration spatiale. On enchaîne sur Michael Jackson, pas "live" mais en 3D, de quoi en prendre plein les mirettes. A midi, repas 100% scandinave à la croisée des pays : il n'y en a pas moins de onze, du Mexique au Japon. Croyez-moi, le dépaysement est total ! Malgré un bref orage en fin d'après-midi, il est encore temps de faire un petit saut dans le corps humain (à bord d'un simulateur), de découvrir les cultures hydroponiques, les dinosaures en chair et en plastique ou les moteurs à eau de l'an 2000. Le soir, agréable surprise au Fort Liberty. Un repas très "western" accompagné d'un show spectaculaire. De vrais Indiens Comanches et des cow-boys lanceurs de couteaux nous font passer une bonne soirée. En résumé, une journée placée essentiellement sous le signe de la culture. Les plus âgés ont été ravis, les plus jeunes attendent d'essayer la console tant promise.

Devant le globe à Epcot Center.



Mardi 5 mai

Les consoles sont arrivées en début de matinée. La rumeur se répand et, pour la première fois depuis le début du voyage, tout le monde est à l'heure dans la chambre d'hôtel spécialement réservée au jeu, de jour comme de nuit. Super Mario fait forte impression, suivi de près par Super R-Type. On parle déjà de Castlevania IV.

Les plus doués initient les autres : la ferveur est telle que certains sautent même le repas de midi...

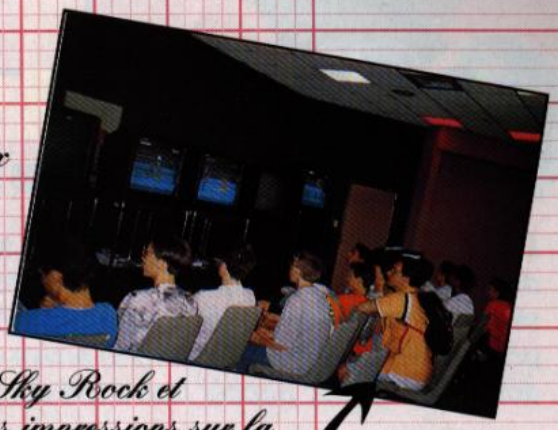
Sous la pression générale, le programme de l'après-midi est changé. Au lieu de nous emmener visiter le Kennedy Space Center, un peu trop sérieux pour des

0 gagnants aux Etats-Unis

maniaques de jeux vidéo, les responsables optent pour le Wet 'n Wild, le parc aquatique par excellence. On achète quelques maillots de bain en quatrième vitesse et hop, dans l'eau ! La piscine à vagues est géniale ainsi que les nombreux toboggans aux noms plus évocateurs les uns que les autres : "Chtuka", "Niagara" (une vraie chute libre !), "trou noir" ou "descente des rapides". Autant dire qu'il fallait avoir le cœur bien accroché. Avant de rentrer, petit détour par un Outlet, méga centre commercial "typically" américain.

A l'hôtel, les animateurs radio, Laurent Petitguillaume pour Sky Rock et Treiz pour Fun Radio, demandent aux gagnants leurs premières impressions sur la Super Nintendo (hep ! vous avez dû m'entendre sur Fun Radio, non ?).

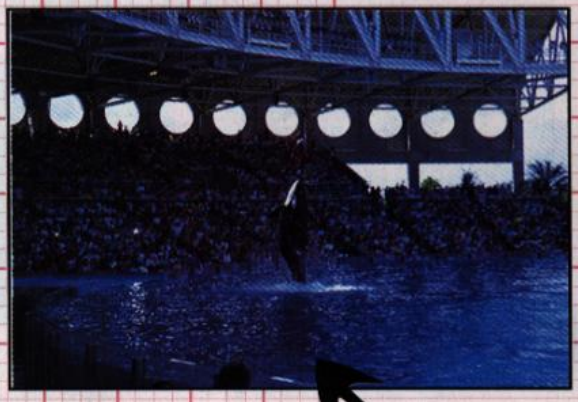
La soirée est réservée au Rosie O' Grady's, un centre d'amusements bâti sur les vestiges d'une gare. Le must des jeux vidéo s'y trouve. Pour les plus grands, les discos, les spectacles et les boutiques offrent les options les plus démentes. Vers une heure du matin, les plus mordus se jettent de nouveau sur les consoles, ils n'en décrocheront pas de la nuit. Incroyable, non ?



Fini de rigoler, il est temps de jouer !

Mercredi 6 mai

Dernière journée, la plus chargée. Mais quel programme ! Le matin, les Studios Universal. Toute la magie du cinéma intacte, de quoi émerveiller le plus blasé. Se faire capturer par King Kong, voyager à travers le temps au volant d'une De Laurean comme dans "Retour vers le futur", se faire attaquer par les oiseaux de Hitchcock (dans un film en 3D, de quoi trembler de peur !), être la star d'un jour, quel rêve ! A peine le temps de se remettre que l'on passe à Sea World. Une fois surmontée la peine de voir des animaux en captivité, on se prend au jeu et on nourrit les dauphins et les raies mantas. Les baleines tueuses de l'océan déplacent leur masse imposante au cours d'un spectacle court mais magnifique. Le soir, dîner d'adieu sous les tropiques de Polynésie. Les vahinés se trémoussent tandis que leurs guerriers manient des lances enflammées. Un dernier show impressionnant pour terminer en beauté ce séjour au pays de Mickey. Suivra, bien sûr, l'incontournable séance de jeu nocturne. Consolomaniaques jusqu'au bout !

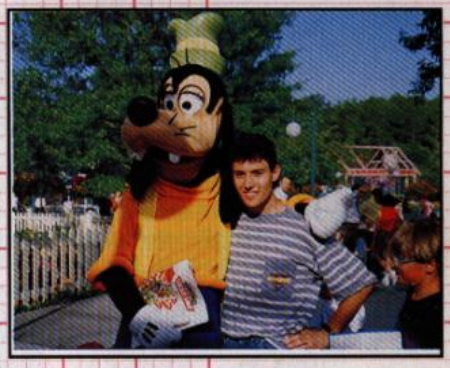


Les orques s'offrent en spectacle à Sea World.

Jeudi 7 mai

C'est le départ. On se souviendra de cette semaine ! Pour la sortie de sa nouvelle console, Nintendo a pris le parti de dépayser complètement les gagnants du concours. Dans un univers totalement nouveau, riche en couleurs et en émotions, le point de ralliement était la Super Nintendo, élément de cohésion d'un groupe hétéroclite (filles et garçons âgés de douze à trente ans) rassemblé autour d'une même passion : les jeux vidéo.

Votre dévoué Marc



Quand Thierry de Toulon rencontre Goofy de Disney.

P.S. Coup de chapeau aux organisateurs qui ont réussi à entièrement reprogrammer le voyage un 1er mai (la destination initiale était Los Angeles, inatteignable à cette date à cause des émeutes).

• foot • foot • foot • foot • foot • foot • foot

LE MATCH

SUPER NINTENDO VERSUS MEGADRIVE

La Megadrive, dont la sortie sur notre territoire est bien antérieure à celle de la récente Super Nintendo ne disposait jusqu'alors que d'un jeu de foot,World Cup Italia 90, qui n'avait pas beaucoup de supporters au sein de la rédaction... Heureusement, European Club Soccer de Virgin Games (que nous vous présentons en preview dans ce même numéro) arrive sur MD dès le mois d'août. La Super Nintendo, en revanche, s'est vue dotée d'un Super Soccer tout à fait compétitif dès sa sortie.

SUPER NINTENDO
SUPER SOCCER

MEGADRIVE
EUROPEAN CLUB SOCCER

REPRESENTATION GRAPHIQUE

• Super Soccer en jette ! Grâce à un mode graphique spécifique à la Super Nintendo, les programmeurs se sont permis un effet de caméra volant au-dessus du terrain, de but à but. Au fur et à mesure de la progression des joueurs dans le champ de jeu, celui-ci semble se dérouler sous nos yeux grâce à un subtil effet de zoom. Spectaculaire ! De plus, quelle que soit la phase du jeu, tout est parfaitement lisible.

• European Club Soccer offre, lui, une représentation totalement différente. Elle simule une caméra suivant l'action depuis le haut des tribunes dans la longueur du terrain, façon retransmission télévisée classique.

JOUABILITE

• Super Soccer est irréprochable sur ce point. Tout a été pensé pour offrir un maximum de plaisir ludique. Si J.-P.P. réalise des "bicyclettes" incroyables, vous pourrez vous les permettre même si vous ne jouez pas avec l'équipe du Brésil. Quatre boutons sont mis à contribtion pour le tir à ras de terre, le tir enlevé, la passe et la sélection d'un partenaire.
Ces actions combinées à la croix de direction offrent un éventail de coups instinctifs très complets.

• European Club Soccer, lui non plus, n'est pas en reste dans ce domaine. Mieux, il demande de choisir entre un mode simulation et un mode arcade. Ce dernier permet un contrôle facile du ballon, autorise les interceptions franches et le jeu offensif amenant rapidement des buts. En mode simulation, la maîtrise du ballon est carrément difficile ; il est en revanche possible de "travailler" les tirs avec effets. Ce mode demande un certain temps d'apprentissage et vos scores se rapprocheront alors de ceux généralement constatés en championnat de France.

LES OPTIONS

• Super Soccer, tenant de son aîné sur PC Engine, permet à deux joueurs d'être co-équipiers dans un match contre l'ordinateur. Crise de rire et "t'assures pas, j'étais démarqué sur l'aile" garantis ! A noter que ce mode de jeu est disponible en matchs amicaux comme en coupe du Monde. Cette dernière est un tournoi avec sauvegarde par codes dans lequel vous devrez affronter quinze équipes avant de pouvoir embrasser le trophée doré. Les choix tactiques sont nombreux (huit formations) et vous pourrez confier la gestion du gardien de but à la console. En cas d'égalité seulement, vous accéderez à la séance de tirs au but (ou penaltys) qui est un modèle du genre.

• European Club Soccer est bien pourvu en ce domaine. La cartouche offre un gigantesque choix de clubs européens (avec le choix des tenues "domicile" ou extérieur") que vous rencontrerez peut-être dans le championnat européen qui est la forme de tournoi proposée ici. Si les choix les plus classiques sont présents (comme la durée d'un match), il sera sympa de participer avec sept autres joueurs à la conquête d'un titre européen, chacun sélectionnant et jouant une équipe différente, le tout pouvant être interrompu puis repris grâce à une sauvegarde par code.

SCORE FINAL

En bref, si vous êtes arcade comme Robby, vous préférerez Super Soccer sur Super Nintendo. Les amateurs de jeux tenant plus de la simulation comme Axel pencheront plutôt pour European Club Soccer sur Megadrive.

SUPER NINTENDO

SUPER SOCCER

Disponible avec la toute première livraison de cartouches pour la Super Nintendo, Super Soccer va vous permettre de revivre les heures chaudes de l'Euro 92. Pas moins de seize équipes internationales sont proposées dans ce titre avec leurs caractéristiques propres, elles sont classées selon la hiérarchie mondiale établie après la dernière coupe du Monde de football en Italie. Ainsi, l'Allemagne et l'Argentine possèdent les meilleures moyennes d'attaque, de défense et de déplacement.

Le mode de jeu attribue à votre paddle le joueur de votre équipe qui est le plus proche du ballon. A vous ensuite de sélectionner un receveur avec la touche Start ou les boutons Left et Right de la manette. Cette opération, qui demande un minimum d'apprentissage, permet par la suite d'intéressantes combinaisons, et c'est carrément le délire lorsque deux amis opposés à la machine ouvrent le score après avoir remonté tout le terrain en passes.

Super Soccer lie à merveille simulation et ludisme. La sélection de l'équipe n'est pas qu'une question de nom. Il faut prendre en compte les caractéristiques des joueurs (force défensive, offensive et rapidité) pour aligner la meilleure équipe. Sur le terrain, les une-deux, une fois maîtrisés, sont des armes redoutables et les combinaisons de jeu sont très réalistes. Ce qui n'empêche pas Super Soccer d'être parfaitement jouable et très ludique. Le contrôle du gardien de but en mode manuel est une réussite. Les plongeons et les sorties en dehors de la surface de réparation sont un régal.
Avec plus de 30 heures de pratique, Robby est parvenu (enfin!) à me marquer un but: centre à mi-hauteur, déviation de la tête et reprise de volée... On peut vraiment tout tenter et ça marche!!!

Axel

Tout à fait Axel! Super Soccer est la conversion du Formation Soccer de Human pour la Super Nintendo. Le jeu exploite à merveille le fameux "mode 7" de la console 16 bits de Nintendo et s'affirme comme la superstar des jeux de ce genre.
Là encore, il n'y a rien à redire. Après une partie de Super Soccer, le joueur est totalement sous le charme et c'est certainement le jeu avec lequel nous avons le plus joué. Je rappellerais simplement qu'il s'agit d'un foot-arcade et non d'une simulation à la Kick Off. Super Soccer est donc très fun et permet de marquer rapidement.

Robby

Du 10 au 23 juin se tient la phase finale de la coupe d'Europe des nations en Suède. Voici un événement sportif qui va être suivi avec intérêt dans l'hexagone puisque, forte de 10 victoires sur 10 matchs de qualification, l'équipe de France — comptant dans ses rangs quelques-unes des plus belles pointures du football mondial — est déjà considérée comme l'une des grandes favorites de ce tournoi. Consoles + dénombrant parmi ses lecteurs de très nombreux supporters du ballon rond, nous ne pouvions faire l'impasse sur ce sommet européen. Nos deux grands spécialistes en la matière, Axel et Robby, vous présentent donc LE jeu qui fait référence en la matière pour chacune de vos consoles préférées. Les deux compères se sont opposés dans une longue série de matchs et vous font part de leur avis éclairés sur tous les jeux présentés. Et si vous hésitez encore entre la Megadrive de Sega et la récente Super Nintendo, peut-être arriverez-vous mieux à les juger par leurs qualités offensives sur

DOSSIER REALISÉ PAR AXEL ET ROBBY

PC ENGINE
FORMATION SOCCER

Développé par Human (Triple Battle F1, Final Match Tennis), Formation Soccer est beaucoup plus un jeu d'arcade qu'une véritable simulation de football. Son mode de jeu, très intelligemment pensé, privilégie le jeu offensive et les actions spectaculaires: tacles glissés, passes courtes et rapides, jeu de tête, amortis de la poitrine, ciseaux retournés et tirs à effets sont facilement maîtrisés puisqu'entièrement gérés par la console.

Les options de jeux vous offrent la totale: match à un contre un ou deux contre deux, coupe du monde (en seize matchs!), large choix de formations tactiques et même la possibilité de jouer en retournant le paddle pour les gauchers.

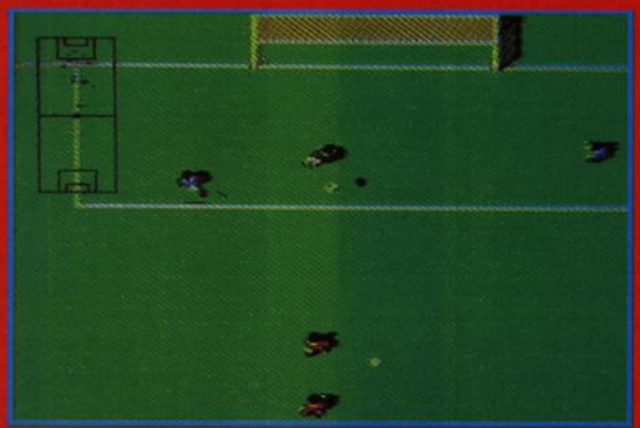
Lecteurs attentifs, ne soyez pas étonnés de retrouver le même commentaire entre Super Soccer et Formation Soccer. Ces deux jeux sont identiques. L'unique différence concerne le nombre de joueurs. Le jeu PC Engine accepte plus de joueurs, puisque l'on peut jouer à deux contre deux. Graphiquement, je trouve le jeu sur Super Nintendo beaucoup plus beau et plus lisible. Cela dit, Formation Soccer conserve une jouabilité parfaite. Les seize équipes mondiales ont gardé leurs propres caractéristiques. L'Allemagne, l'équipe la plus complète, vous donnera énormément de fil à retordre surtout si elle est managée par l'ordinateur. Pour maîtriser pleinement ce fabuleux jeu, affrontez tout d'abord un ami. Par la suite, exhibition et tournoi seront une véritable partie de plaisir.

Axel

Formation Soccer sur PC Engine est un jeu de football qui me passionne toujours autant après deux ans de pratique. Son option permettant à quatre joueurs de s'affronter simultanément ne connaît toujours pas d'équivalent sur d'autres machines. D'une réalisation de très haut niveau, le titre de Human offre une jouabilité extraordinaire et constitue un achat obligatoire pour tous les fans de football possesseurs d'une console NEC. Axel a fait les frais de mes nombreuses parties sur ce jeu: victoire facile sur le score de 6 buts à 0.

Robby

NES
KICK OFF



Oubliés les premiers jeux de football sur NES qui rimaient avec médiocrité (Goal et World Cup). A quelques semaines de la coupe d'Europe des nations, Nintendo nous propose deux jeux de meilleure qualité. Entre Hyper Soccer et Kick Off, le choix est vite fait. C'est ce dernier, le jeu d'Anco, qui remporte la palme. Avec lui, vous participez à des matchs de coupe, de ligue et internationaux. A 1 ou 2 joueurs, en mode "équipe" contre l'ordinateur, les choix sont multiples. Le vent, la nature du terrain, la sélection des tactiques, l'entraînement aux pénalties sont des éléments qui donnent un grand réalisme au jeu. Le scrolling multidirectionnel et la vue plongeante des joueurs font partie de ce que l'on a fait de mieux dans ce domaine. Papin, le parrain du jeu, peut vous en parler savamment.

C'est le jeu de foot qui manquait à la NES. Sans être irréprochable, il distance très nettement tous les autres. Le contrôle des joueurs est loin d'être évident et en découragera plus d'un. En jouant contre l'ordinateur, vous aurez au début peu de chance de voir le jour. Il fait circuler la balle de manière redoutable, alors que vous avez toutes les peines du monde à la garder dans vos pieds. Les options sont très nombreuses et s'adaptent à votre niveau. Le scanner en haut à gauche de l'écran est une bonne chose. Malheureusement sa mauvaise lisibilité n'en permet pas une utilisation efficace. Kick Off reste une référence dans le domaine du foot, mais il demande un apprentissage long et fastidieux.

Axel

Kick Off sur NES constituait le premier match de notre comparatif et le compère Axel s'est montré redoutable dans sa maîtrise du jeu. Je n'ai rien pu faire pour endiguer ses contre-attaques rapides et incisives. Le jeu a conservé tous les artifices qui lui avaient valu le succès sur micro-ordinateurs. S'il crase tous ses concurrents sur NES par la qualité de sa simulation, je trouve que le scanner du terrain, fort utile pour adresser une passe à un joueur hors-champ, est presque illisible. Bien que d'un intérêt moindre, je me suis senti plus à l'aise sur Hyper Soccer testé dans ce même numéro.

Robby

Suite p. 44

NOUVEAU CHEZ MICROMANIA !!

Tous les Hits et les Nouveautés N.E.S. et Super Nintendo disponibles chez MICROMANIA

MICROMANIA LYON LA PART-DIEU
Niveau 1 . Face sortie Métro
69000 Lyon . Tél. 78 60 02 29
NOUVEAU à Lyon

MICROMANIA LES 3 MOULINS
Centre Commercial Les 3 Moulins . Pont de Billancourt
92130 Issy-Les-Moulineaux . Tél. 45 29 09 90
NOUVEAU

MICROMANIA NICE
Centre Commercial Nice-Etoile
Niveau -1 . Tél. 93 62 01 14

MICROMANIA ROSNY 2
Centre Commercial Rosny 2
Tél. 48 54 73 07

MICROMANIA VELIZY 2
Centre Commercial Velizy 2
Tél. 34 65 32 91

MICROMANIA LA DEFENSE
Centre Commercial des 4 Temps . Niveau 2
Rotonde des Miroirs
RER La Défense . Tél. 47 73 53 23

MICROMANIA FORUM DES HALLES
5, rue Pirouette et 4, passage de la Réale
Niveau -2 . Métro et RER Les Halles
Tél. 45 08 15 78

MICROMANIA CHAMPS-ELYSEES
Galerie des Champs (Galerie Basse)
84, av. des Champs-Elysées - RER Ch. de Gaulle-Etoile
Métro George V . Tél. 42 56 04 13

PRINTEMPS HAUSSMANN
64, boulevard Haussmann
3ème étage . Rayon Jouet
Mº Havre Caumartin . Tél. 42 82 58 36
Logiciels pour micro-ordinateurs uniquement. Mégacarte non utilisable

MICROMANIA

LES NOUVEAUTES D'ABORD !

5% de réduction sur vos achats avec la Mégacarte qui vous sera donnée GRATUITEMENT avec votre prochain achat*
* Sauf consoles

Commandez par téléphone ! 92 94 36 00
Attention! Depuis Paris composez le 16 92 94 36 00

***Important:** les prix indiqués sont valables pendant le mois de la parution de ce magazine. **Attention:** Les Nouveautés et les produits à paraitre ne sont pas nécessairement disponibles au moment de la parution de ce magazine. Téléphonez ou tapez 3615 MICROMANIA pour connaître la disponibilité exacte .*

BON DE COMMANDE EXPRESS à envoyer à MICROMANIA - B.P. 009 - 06901 SOPHIA-ANTIPOLIS CEDEX

C+ 10	Titres	PRIX
Participation aux frais de port et d'emballage	(Attention ! Consoles 60 F)	+ 20 F
Précisez Disk ❑ Cartouche ❑	Total à payer =	F

Nom.....
Adresse.....
Code postal..... Ville..... Tél.....

SUIVEZ VOTRE COMMANDE EN DIRECT SUR MINITEL 3615 MICROMANIA

PAYEZ PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE
Date d'expiration ...../..... Signature :

Règlement: Je joins ❑ Chèque Bancaire ❑ CCP ❑ Mandat-lettre
❑ Je préfère payer au facteur à réception (en ajoutant **24** F) pour frais de remboursement - N° de membre (*facultatif*)

Entourez votre ordinateur de jeux: ❑ PC Comp. ❑ Atari ST ❑ Amiga ❑ Lynx II ❑ Game Boy ❑ Megadrive ❑ Gamegear ❑ Séga ❑ Super Nintendo ❑ NES

HRD Communication - TÉL. 93 88 33 38

VERSION FRANCAISE OFFICIELLE
Garantie par le constructeur

NEW
La CONSOLE MEGADRIVE
(française) + SONIC HEDGEHOG + 1 manette de jeux

1290F

LES NOUVEAUTES D'ABORD !

3615 MICROMANIA DES JEUX DEMENTS !!

MICROMANIA

LES HITS - LES HITS - LES HITS - LES HITS

LA CONSOLE MEGADRIVE SEULE 949F
(avec 1 manette de jeu)

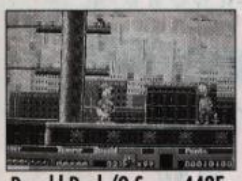
Kid Chameleon

Jordan VS Birds

Wonderboy in Monter. 475F

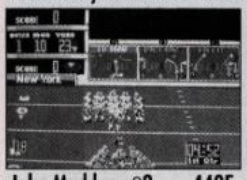
Two Crudes Dudes 449F

Desert Strike 499F


Donald Duck/Q.S. 449F

Robocod 449F

Rolling Thunder n°2 499F


John Madden n°2 449F

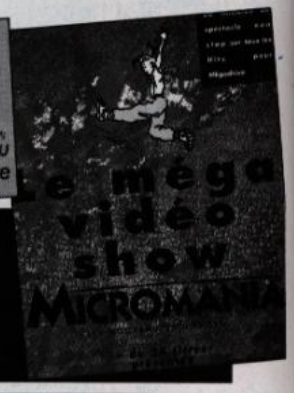
Street of Rage 449F

EA Hockey 449F

F22 Interceptor 449F

Marble Madness 449F

99F ou GRATUITE
pour l'achat de 2 Cartouches Megadrive ou d'une Console Megadrive



LE MEGA VIDEOSHOW MICROMANIA N°4
Les 25 meilleurs Hits Mégadrive présentés sur cassette vidéo !!!

LES HITS MEGADRIVE — SUITE

Sonic Hedgehog (Plateforme)	449F	Centurion (Stratégie)	449F
Thunderforce 3 (Arcade)	475F	Shinning and Darkness (Dungeons)	475F
Super Monaco GP (Course F1)	449F	Immortal (Action)	449F
Road Rash (Course Moto)	449F	Phantasy Star 3 (Aventure)	475F
Mickey Mouse (Plateforme)	449F	Revenge of Shinobi (Kung Fu)	449F
Toki (Plateforme)	425F	Wrestler War (Sim.Catch)	395F
Mario Lemieux Hockey (Simulation)	395F	Populous (Strategie)	449F
Gynoug (Shoot'em up)	395F	Out Run (Course Auto)	475F
Rings of power (Aventure)	499F	J Buster Boxing (Sim.)	395F
Carmen San Diego (Enquête)	499F	Golden Axe 2 (Arcade)	449F

Manette Pro 2 125 F
Le stick adaptable livré GRATUITEMENT
GENIAL !

ACCESSOIRES

ADAPTATEUR JEUX MASTER SYSTEM/MEGADRIVE	295F
ADAPTATEUR SECTEUR	175F
PRISE PERITEL	175F

MANETTES

CONTROL PAD MEGADRIVE	159F
ARCADE POWER STICK MEGADRIVE	449F
CONTROL PAD PRO 1	195F
CONTROL PAD PRO 2	125F
REMOTE CONTROL SEGA	369F

A PARAITRE

Devilish
Chuck Rock
D. R. Robinson Supreme Court
Ferrari GP Challenge
The Simpson's
Krusty's Fun House
Terminator

688 Attack Submarine	475F	Buck Rogers (Action)	599F	Joe Montana 2 (Foot)	395F	Paperboy (Arcade)	449F	Super Basketball (Sim.)	395F
Abbrams Battle Tank	425F	Budokan	449F	Lakers VS Celtics	449F	PGA Tour Golf (Golf)	449F	Super Thunderblade	395F
After burner 2 (Arcade)	449F	California Games	475F	Marvel Land (Arcade)	499F	Phélios	395F	Super Volleyball (Sim.)	395F
Alex Kidd (Plateforme)	325F	Decapattack (Arcade)	395F	Mercs (Arcade)	475F	Pitfighter(Catch)	475F	Toe Jam and Earl	475F
Alien Storm (Arcade)	395F	El Viento (Arcade)	549F	Moonwalker (Arcade)	395F	Shadow of the Beast	499F	Valis 3 (Arcade)	499F
Art Alive (Dessin)	325F	Fantasia (Plateforme)	425F	Mystic Defender	395F	Shadow Dancer (Arc.)	449F	Wings of Wor (Arc.)	449F
Batman (Plateforme)	449F	Ghouls n' Ghosts (Plat.)	475F	Pac Mania (Arcade)	449F	Spiderman (Arcade)	449F	World Cup Italia 90	395F

IMPORTANT: Les prix indiqués sont valables pendant le mois de la parution de ce magazine

OFFRE SPECIALE

La GAMEGEAR

la portable couleur SEGA
+ le jeu Columns
+ la sacoche Micromania gratuite

1090F

MICROMANIA

LES NOUVEAUTES D'ABORD !

TITRES DISPONIBLES

Put and Putter (Mini Golf)	215F
Devilish (Casse-Brique)	245F
Pengo (Labyrinthe)	215F
Solitaire Poker	245F
Pacman (Arcade)	245F
Rastan Saga (Arcade)	325F

ACCESSOIRES

ADAPTATOR SECTEUR	175F
ADAPTATEUR AUTO	195F
BATTERY PACK	345F
CABLE DE LIAISON GAMEGEAR	79F
ETUI GAMEGEAR	175F
VALISE GAMEGEAR	275F

A PARAITRE

Crystal Warriors
Indiana Jones 3
David Robinson Basket
Olympic Gold
Wonderboy 5

LE WIDE MASTER

Agrandit l'écran de votre Gamegear (laisse la possibilité d'utiliser l'adaptateur Master System/Gamegear en même temps).

145F

NOUVEAU

175F

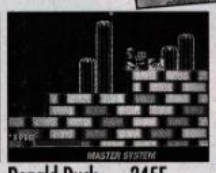
Adaptateur Cartouche MASTER SYSTEM GAMEGEAR Utilisez tous les jeux Sega Master System sur votre console Gamegear

TOP GAMEGEAR

Golden Axe 245F

Chessmaster 245F

Sonic Hedgehog 245F

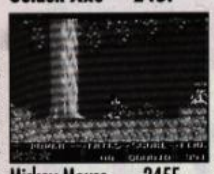


Donald Duck 245F

Ninja Gaiden 245F

Joe Montana 245F

Wonderboy 215F



Mickey Mouse 245F

Super Monaco GP 215F

Shinobi 245F

Out Run 245F

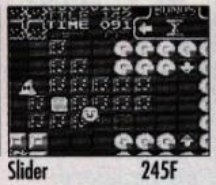
Fantasy Zone 245F

Space Harrier 3D 245F

Leaderboard 245F

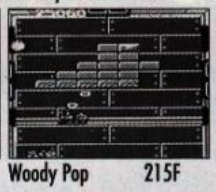
Dragon Crystal 245F

Halley Wars 245F



Slider 245F

G Loc 245F



Woody Pop 215F

Psychic World 215F

Factory Panic 215F

Important: Les prix indiqués sont valables pendant le mois de la parution de ce magazine.

La Console SEGA MASTER SYSTEM 2 + Alex Kidd + 1 Manette de Jeux

490F

A paraître

MS Pacman	Wimbledon Tennis	Olympic Gold
Shadow of the Beast	EUFA 92	Air Rescue
Darius 2	Back to Future 3	Predator 2
	Ninja Gaiden	

TOP 20 SEGA

Astérix	395F
Donald Duck	395F
Sonic Hedgehog	395F
Super Kick Off	345F
Mickey Mouse Castle.	395F
World Cup Italia 90	345F
Speedball	325F
Spiderman	395F
Populous	365F
Moonwalker	395F
Mercs	395F
Sega Chess	395F
Wonderboy 3	395F
California Games	345F
Heavy Weight Champ.	325F
Super Monaco GP	395F
Pacmania	395F
Golden Axe Warrior	365F
Double Dragon	395F
Bubble Bobble	285F

OFFRE SPECIALE

World Soccer+Wonderboy	369F
Kung Fu Kid+ Ghostb.	369F
Action Fighter	149F
Aztec Adventure	149F
Bank Panik	149F
Black Belt	149F
Enduro Racer	149F
Fantazy Zone 1	149F

CONSOLE MASTER SYSTEM II + Alex Kidd + Sonic Hedghog + 1 manette de jeux	749F
CONTROL PAD SEGA	99F
CONTROL STICK SEGA	169F
RAPID FIRE SEGA	129F
MANETTE SPECIALE (QUICK JOY)	199F
ADAPTATEUR SECTEUR	175F
REMOTE CONTROL MS	269F
CABLE PERITEL	175F

PLUS DE 100 TITRES DISPONIBLES SUR SEGA MASTER SYSTEM

Chaque mercredi à 17h15 sur FR3 et le dimanche à 9h15 MICROMANIA vous dévoile tout sur les jeux dans l'émission

2 MEGADRIVES A GAGNER PAR SEMAINE

MICRO KID'S MICROS CONSOLES

MASTER SYSTEM
SUPER KICK OFF

Suite de la p. 40

Avant Kick Off, les gradins étaient vides. Si la console 8 bits de Sega n'avait pas vraiment été gâtée en jeu de football, la conversion du célèbre titre réalisée par US Gold a rallié à sa cause de nombreux passionnés. Le jeu appelé Super Kick Off sur cette machine est toujours aussi riche d'options. Depuis la possibilité de s'entraîner dans différentes phases du jeu au choix des maillots de vos équipes, en passant toutes les formes de tournois : rencontre amicale, coupe nationale et mondiale, championnat national...

Les commandes, si simples soient-elles, nécessitent toujours ce long apprentissage avant de pouvoir inquiéter les équipes les mieux cotées.

Enfin, le jeu est parfaitement jouable sur une Game Gear équipée d'un adaptateur pour cartouche Master System.

Incomparable ! Sur SMS le jeu est d'une fidélité à toute épreuve par rapport aux versions micros. La prise en main reste difficile mais pas insurmontable. Les scènes d'entraînement sont fort utiles pour maîtriser 60 % du jeu. Pour le reste, il faut en avaler des matchs et des défaites (hein, Robby ?) avant de marquer des coups francs directs ou de réaliser des reprises de volée en pleine lucarne. La préparation de l'équipe compte autant que la rencontre. Les équipes à sélectionner font partie de l'élite mondiale.
On revit avec plaisir l'ambiance des coupes, championnats et des matchs internationaux. Mais ce qui impressionne surtout, c'est le nombre d'options : choix de l'arbitre, du terrain, de la vitesse de jeu, de la tenue des joueurs.... Plus complet que Super Kick Off tu meures !! Le meilleur jeu de foot toute machine confondue.
Axel

J'ai toujours autant de mal à maîtriser ce diable de Kick Off. Pourtant, cette fois, plus que sur une autre machine, la simulation m'a vraiment parue d'un très haut niveau. L'écran est particulièrement clair et lisible, le scrolling multidirectionnel est étonnant et le programme enregistre au quart de seconde les manipulations de paddle. Enfin, la foison des options (entraînement, coupe, championnat, etc.) lui assure une sacrée longévité.

Robby

GAME BOY
FOOTBALL INTERNATIONAL

Kick Off contre Football International : un match, à première vue, disproportionné. D'un côté, une simulation hyper réaliste, adaptée du meilleur jeu de foot toutes machines confondues. De l'autre, un jeu sans prétention, techniquement très moyen, mais qui s'avère beaucoup plus ludique et 100% jouable. Le jeu propose une sorte de mini-coupe du monde où les meilleures équipes du globe sont représentées. La victoire finale s'obtient en battant les unes après les autres les huit équipes. Rien n'a été laissé au hasard : coups francs, corners, gestion du hors jeu et quelques fantaisies... Les deux formations tactiques encouragent l'équipe à toujours aller de l'avant.

Football International a la richesse des jeux simples. Sur le terrain, on est séduit par sa grande facilité de prise en main. Les passes courtes permettent des une-deux imparables, les ouvertures sur les ailes procurent une immense satisfaction, surtout lorsqu'elles se traduisent par un centre et une reprise de volée victorieuse. Les dribbles sont assez simples à maîtriser et donc très efficaces. Le scrolling multidirectionnel et la vue aérienne du terrain rapellent Kick Off, ce qui est un signe de qualité. Le contrôle du gardien ne demande pas de compétence particulière. Seule la vigilance est de règle. Graphiquement Soccer, est moyen. Cela n'empêche pas le jeu d'être très agréable et d'une jouabilité exemplaire. Une cartouche à mettre dans toutes les mains...
Axel

Comment oublier Kick Off ? Même sur un Game Boy, ce jeu maintenant entré dans la légende, semble ne jamais pouvoir être égalé grâce à ses très nombreuses possibilités. C'est donc avec beaucoup de septicisme que j'affrontais Axel sur ce nouveau Football International. L'addition fut douloureuse et Axel l'a facilement emporté sur le score de 4 buts à 1. Déjà très à l'aise sur Kick Off, mon adversaire contrait toutes mes tentatives pour faire remonter le ballon vers sa surface de réparation. La rage de la défaite passée, je dois avouer maintenant que Football International possède une excellente jouabilité. Pour ce qui est de la visibilité, si la vue aérienne — générale pour les actions en milieu de terrain et zoomée à l'approche des buts — est d'abord déconcertante, elle s'avère en fait très pratique. Les commandes rapidement assimilables de ce jeu conviendront à tous, les vais mordus préféreront rester sur Kick Off, plus proche de la simulation.
Robby

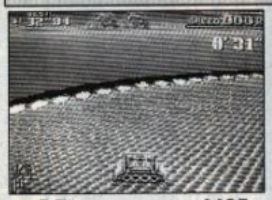
1290F La SUPER NINTENDO

+ 2 Manettes + Super Mario 4

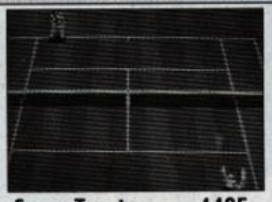
NEW

Super Mario 4

Version française officielle garantie par le constructeur



F Zéro 449F



Super Tennis 449F

Super Soccer 449F

Super R Type 449F

Castlevania 4 (Plateforme)
Combattez avec votre fouet les monstres terrifiants sur 14 niveaux.

Sim City (Stratégie)
Elisez-vous maire et guidez votre ville sur le chemin de la prospérité.

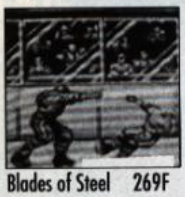
Gradius 3 (Shoot'em up)
A bord de votre vaisseau vous devrez contrer les Aliens venus d'autres galaxies.

Zelda 3 (Aventure)
Endossez l'armure de Link et entreprenez l'aventure la plus fantastique qui soit.

Les HITS sur GAME BOY

Simpson 269F

Super Marioland 229F



Blades of Steel 269F

Duck Tales 289F

Gremlins 2 269F

Double Dragon 2 269F

WWF Superstars 269F

Turtles Ninja TMHT 269F

OFFRE SPECIALE MICROMANIA

La Console Gameboy

+ Tétris + La Sacoche MICROMANIA GRATUITE + Les Ecouteurs Stéréo + Le Cable 2 Consoles

CHEZ MICROMANIA
+ DE 100 TITRES DISPONIBLES A PARTIR DE 195F

LIGHT MASTER 175F
Agrandit l'image et vous permet de jouer dans le noir.

MICROMANIA

LES NOUVEAUTES D'ABORD

Bugs Bunny 249F

Choplifter 2 269F

Marble Madness 289F

Hunt for Red Oct. 269F

Toutes les descriptions des jeux et tous les accessoires dans le catalogue Game Boy. Demandez-le dans les magasins et en vente par correspondance.

CONSOLE N.E.S.

+ Super Mario
+ 2 Manettes de jeu

690F

LES HITS

Rescue Rangers (Tic et Tac)	449F
Bugs Bunny Birthday	449F
Simpson's	389F
Super Mario Bros 3	449F
Super Mario Bro 2	389F
Jackie Chans Action Kung Fu	449F
Snake's Revenge	389F
TMHT 2 (Turtle Ninja2)	549F
Tetris	349F

LES NOUVEAUTES

Adventure of Lolo 2	349F
Double Dragon 3	449F
Godzilla	389F
Lunar Pool	349F
North and South	449F
Road Fighter	289F
Crack Out	349F
Hook	449F
Hyper Soccer	389F
Little Nemo	389F
Four Player Tennis	389F
Blaster Master	349F
Captain Planet	449F
Hunt for Red October	449F
Ghostbuster 2	389F
Totally Rad	449F
New Zealand Story	449F

MANETTES

Manette NES Adventage	395F
Manette Max	295F
Manette Double Player	489F

Battle Olympus	389F
Batman	449F
Days of Thunder	449F
Donkey Kong Classics	195F
Double Dragon 2	449F
DR Mario	349F
Dragon's Lair	449F
Dragon Ball	349F
Duck Tales	449F
Faxanadu	389F
Fester's Quest	195F
Goal	449F
Gremlins 2	489F

3615 MICROMANIA UNE GAME BOY A GAGNER CHAQUE SEMAINE !!

Kung Fu	289F
Legend of Zelda	389F
Maniac Mansion	549F
Megaman 2	489F
Metroid	389F
Punch Out	349F
Rad Racer	389F
Solstice	389F
Star Wars	489F
Top Gun 2nd Mission	449F
Track & Field 2	389F
World Cup	389F
Zelda 2 (Adventure of Link)	389F

Game Boy est une marque déposé de Bandai Nintendo - *Offre valable dans la limite des stocks disponibles - Important: Les prix indiqués sont valables pendant la mois de parution de ce magazine

Final Fantasy Adventure

Vous êtes bloqué dans Final Fantasy Adventure? Un dragon vous mène la vie dure, une caverne reste introuvable ? Consoles + vous apporte sur un plateau le remède à tous vos maux : la solution complète. Elle débute là où la documentation s'arrête. Reprenez votre carte, elle est indispensable. Si vous respectez à la lettre les recommandations du manuel, Dark Lord et Julius n'ont qu'à bien se tenir !

GAME BOY

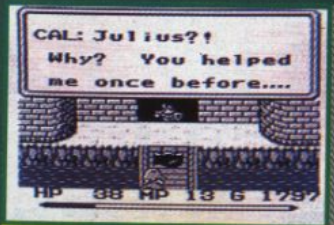
Allez voir Cibba à Wendel. Votre compagne y découvrira sa véritable identité.

M. Lek, le maître de maison, est un vampire. Restez en bas, utilisez la chaîne et restaurez votre énergie grâce aux guérisons.

Dans un de ces cercueils, vous retrouverez votre bien aimée. Il ne reste plus qu'à mettre la main sur son agresseur.

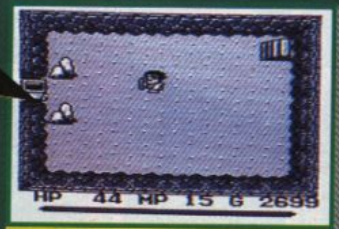
N'oubliez pas de prendre la chaîne dans les souterrains de Kett.

Le dragon dans la cave des marais garde le miroir et la magie du feu.



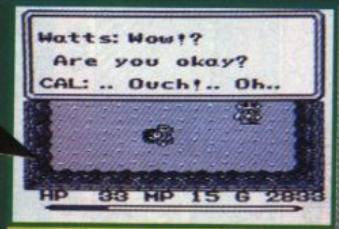
L'étranger qui voulait vous aider est Julius. Il kidnappe la fille et l'emmène. Apprenez le sort de Heal et partez à sa rescousse.

Rendez-vous à la cave des nains. Ils vous conseilleront d'acheter de l'huile avant d'aller dans la mine.



Utilisez l'huile sur les trolleys et grimpez dedans. Une balade s'impose.

Actionnez les leviers avec la chaîne jusqu'à tomber dans un puits sans fin.



A votre réveil, vous rencontrez Watts, un nain qui se joindra à vous pour chercher de l'argent.

Dans la cale, prenez d'abord ce chemin pour rendre visite à votre compagne prisonnière.

Vous devriez arriver à bord du navire volant. Trouvez l'entrée de la cale et allez-y.

Utilisez au maximum le pouvoir de la chaine pour atteindre le piton de l'autre côté.

Achetez l'équipement en argent pour passer Gaïa, la montagne vivante. Vous aurez le plaisir de retrouver Bogard dès la sortie.

Un mégapède garde le filon d'argent. Mémorisez bien son cheminement et utilisez la chaine pour le détruire. Puis faites vos emplettes.

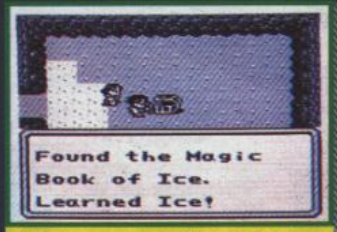
Il est impossible de la libérer. Rebroussez chemin et empruntez l'autre chemin, Il mène aux fenêtres. Bogard reste auprès de la fille.

Julius fait son apparition aux fenêtres. Vous avez juste le temps de prendre le Pendant avant de vous faire éjecter par-dessus bord.

Vous êtes recueilli par Amanda au village de Menos. Votre ancienne compagne vous prend le Pendant et part. Pourquoi ?...

Allez au nord du village faire éclore l'œuf de Chocobo. Emportez-le et partez pour la ville de Jadd.

Davias, le maître de Jadd, détient en otage le frère d'Amanda. Il est irrascible et transforme les curieux en animaux !



Surtout ne manquez pas la magie de la glace. Elle est indispensable pour la suite de l'aventure.

Amanda voulait échanger le Pendant contre la vie de son frère. Elle regrette et vous aidera. Passages secrets dans cette cave.

Rendez-vous à cette oasis. Faites plusieurs fois le tour des palmiers de manière à former un 8. L'entrée de la caverne apparaît.

Donnez le sac rempli de griffes au petit garçon à Jadd. Il vous indiquera le moyen d'entrer dans la cave de la méduse.

Allez dans le désert et tuez des petits dragons jusqu'à ce que vous trouviez un sac de "Fang" (griffes).

Pour ouvrir la porte, transformez une araignée en bonhomme de neige grâce au sort de glace et mettez-la sur la plaque en haut .

Combat avec la méduse. Tirez dans la tête. Les serpents qu'elle vous lance peuvent être détruits. Utilisez la magie de guérison !

Lors du combat, Amanda a été mordue. A son tour, elle se tranforme en méduse. Récupérez ses larmes puis achevez-la...

Le perroquet du palais de Davias se transforme grâce aux larmes en Lester. Il vous aidera à trouver Davias... et le Pendant.

Faites le tour des statues en marchant sur chaque plaque pour faire apparaître l'escalier.

la solution ▲▼▲ la solution ▲▼▲ la solution ▲▼▲ la solution ▲▼▲

Final Fantasy Adventure (suite)

Solution réalisée par Marc.

Durant l'exploration, ne manquez pas la Hache "Were", elle est assez puissante.

Le combat contre Davias ne pose pas trop de problèmes. Mais malheureusement le Pendant n'est plus en sa possession...

Pour vous remercier, Lester joue un air de sa flûte magique. Le gaz mortel est dissipé, vous pouvez continuer.

Pour passer les caves des chutes d'eau... et venir à bout du Metal Crab, utilisez la hache tout en courant en zigzag.

Cette fontaine magique est un endroit idéal pour se reposer. Elle vous remet au maximum de votre force.

Pour tuer la chiméra, restez au milieu et utilisez la chaîne. Cachez-vous parfois en bas à droite quand elle attaque en piqué.

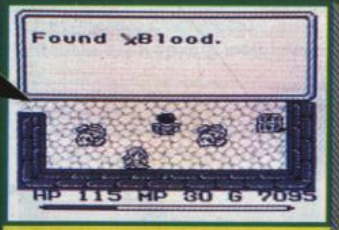
Vous êtes maintenant en possession du sort des éclairs. Allez dans le château de Dark Lord et rentrez par la porte à gauche.

Utilisez la masse d'arme, elle seule peut toucher ce monstre. Essayez de rester sur les côtés et frappez -le aux flancs.

Affrontez ce cyclope en premier. Placez-vous en dessous, frappez-le puis récupérez la masse d'arme.

Partez à la cave des Monts Rocks. Pour ouvrir cette porte, placez tous les coffres puis retirez-en un de son socle.

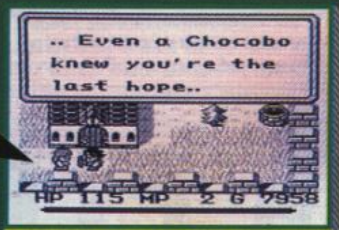
Votre amie vous annonce la nouvelle disparition du Pendant. Il va falloir aller le chercher chez Dark Lord en personne.



Dans le donjon du château, prenez absolument la Blood Sword. Elle vous redonne les points de vie.

Dark Lord le maudit! Pour en finir, ne restez jamais sur son chemin. Attaquez ses flancs. Utilisez à fond les guérisons.

Julius détient la fille et le Pendant! Il l'oblige à renverser le courant de la cascade. Vous vous faites éjecter par un sort puissant.



Perdu dans le désert, le Chocobo vous retrouve et vous emmène à Ish où vous retrouverez Bogard l'ermite en piteux état.

Dans le volcan sous-marin, pensez à récupérer la hache de Zeus, sa puissance contre certains monstres est formidable.

Pour détruire le Kraken, restez au milieu et frappez sans arrêt à l'aide de la masse. La voie vers le volcan sous-marin est ouverte.

Pour sauver Cibba, il faut détruire Kary l'innomable. Placez-vous en dessous et frappez. Retournez voir Cibba à Lorim.

Repartez à Wendel voir Cibba. Celui-ci s'est rendu à Lorim pour évaluer des dégâts. Pas de temps à perdre !

La quête doit continuer! Le Dr Bowow a retapé le Chocobo, devenu Chocobot le cyborg. Maintenant il peut voguer sur l'eau.

Pour obtenir la Rusty Sword, il faudra venir à bout de l'Iflyte. Blood Sword et guérisons. Ne tapez pas lorsqu'il se roule en boule.

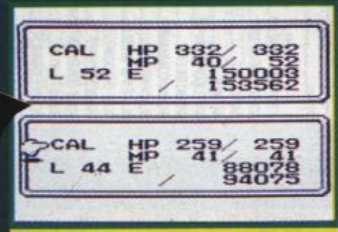
Le Palmy Desert. Pour détruire la Lich, tapez dès qu'elle termine une boucle en forme de 8. Guérissez-vous souvent !

Vous avez maintenant le sort Nuke. Brisez ce cristal pour découvrir l'entrée de la cave en ruine.

Pour tuer la Mantis Ant, n'entrez pas, prenez une épée et utilisez le Power pour faire des allers-retours en volant.

Voici l'emplacement de la Dime Tower (à l'ouest du désert de cristal près du Magic Shop).

Encore un dragon, rouge cette fois. La tactique de combat est identique.



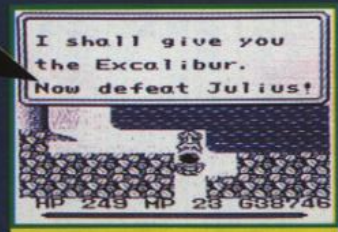
Dans cette salle, lancez un sort de glace et dirigez-le jusqu'au minotaure debout sur la plaque. La porte s'ouvrira.

Voici enfin le dernier donjon à explorer.

Garuda est le gardien de la Dime Tower. très facile à vaincre car le robot remet du mana à volonté. On peut se guérir tant qu'on veut.

Voici Marcie le robot. Puissant, il vous aidera lors de l'exploration de la tour.

Le dernier, un Dragon Zombie ! Il ne pose aucun problème avec la Blood Sword.



Enfin vous tenez en main Excalbur !

Premier combat contre Julius. Utilisez Excalbur et faites-la tournoyer (Power) pour vous protéger des coups.

Deuxième incarnation de Julius! Evitez les éclairs et volez-lui dans les ailes (avec le Power).

Julius est encore de retour, pour une dernière fois ! Excalbur et un peu d'adresse devrait le faire taire à tout jamais. Bonne chance !

ZIPP-KID GAMES

LE PREMIER CLUB D'ACHAT ET VENTE PAR CORRESPONDANCE

SEGA MEGADRIVE

JEUX MEGADRIVE
VERSION FRANÇAISE ET AMERICAINE

TITRES	NEUFS	UTILISES VENTE	UTILISES ACHAT
MANETTE PRO 1			149
MANETTE PRO 2			125
ARCADE POWER CLUTCH			325
688 SUB ATTACK	480	170	130
ABRAMS BATTLE TANK	370	170	120
AFTER BURNER II	340	190	130
ALEX KID	270	160	110
ALISIA DRAGOON	350	260	180
ARCUSS ODYSSEY	420	220	160
ARNOLD PALMER GOLF	340	160	110
ART ALIVE	340	160	100
BATMAN	390	200	140
BEAST WRESTLERS	460	140	100
BUCK ROGERS	470	260	180
BUDOKAN	370	230	160
BULL VS CELTICS	420	260	180
BUSTER DOUGLAS BOXING	340	230	160
CALIFORNIA GAMES	360	200	140
CARMEN SANDIEGO	430	260	180
CENTURION	390	230	160
CHUCK ROCK	420	230	160
DAVID ROBINSON	395	260	180
DECAPPATTACK	340	200	140
DESERT STRIKE	400	300	210
DEVILISH	395	200	140
DOUBLE DRAGON	340	190	130
DUNGEONS AND DRAGONS	480	310	220
EL VIENTO	395	230	160
ERNEST EVANS	460	290	200
ESWAT	340	140	100
EXILE	360	170	120
F. 22	395	290	200
FANTASIA	370	260	180
FATAL LABYRINTH	340	170	120
FEARY TALE	360	130	90
FIGHTING MASTER	395	230	190
GAIARES	360	220	150
GALAXY FORCE II	390	230	160
GHOSTBUSTERS	290	190	130
GHOULS N'GHOTS	420	240	160
GOLDEN AXE	340	220	150
GOLDEN AXE II	370	260	180
HARD DRIVIN'	390	230	160
HELL FIRE	340	230	160
IMMORTAL	395	290	200
JOE MONTANA	320	200	140
JOE MONTANA II	340	240	170
JOHN MADDEN	360	230	160
JOHN MADDEN II	440	290	200
JORDAN VS BIRD	340	260	180
KID CAMELEON	375	290	200
LAKERS VS CELTICS	395	260	200
LEMMINGS	420	310	220
MARBLE MADNESS	370	260	180
MARIO LEMIEUX HOCKEY	395	260	180
MERCS	420	260	180
MICHEY MOUSE	370	230	160
MIDNIGHT RESISTANCE	420	160	110
MIGHT AND MAGIK	420	170	120
MOONWALKER	340	160	100
MS PACMAN	340	160	110
MUSHA ALESTE	395	180	120
MYSTIC DEFENDER	420	180	120
NHL HOCKEY	395	290	200
OUT RUN	360	200	140
PACMANIA	360	230	160
PAPERBOY	340	230	160
PAT RILEY	390	260	180
PGA GOLF	360	260	180
PHANTASY STAR II	395	230	160
PHANTASY STAR III	420	290	200
PIT FIGHTER	390	260	180
POPULOUS	395	260	180
QUACKSHOT	390	290	200
QUAD CHALLENGE	390	240	160
RAMBO III	290	160	100
RASTAN SAGA II	400	230	160
RING OF POWER	500	400	300
ROAD RASH	360	290	200
ROADBLASTERS	360	180	120
ROBOCOD	370	310	220
ROLLING THUNDER II	440	310	220
SHADOW DANCER	360	260	180
SHADOW OF THE BEAST	420	260	180
SHINING IN DARKNESS	390	260	180
SHINOBI	395	200	140
SOL DEASE	420	230	160
SONIC	370	260	180
SPIDERMAN	360	200	140
SPORT TALK BASEBALL	460	230	160
STAR FLIGHT	480	290	200
STREET OF RAGE	395	290	200
STREET SMART	395	260	180
STRIDER	440	230	160
SUPER HANG ON	340	200	140
SUPER MONACO GP	340	240	170
SUPER OFF ROAD	360	230	160
SUPER REAL BASKET	360	230	160
SUPER VOLLEY BALL	340	260	180
SWORD OF VERMILLION	420	290	200
TERMINATOR II	400	290	200
TEST DRIVE	380	260	180
THUNDERFORCE III	395	290	200
TOE JAM AND EARL	395	290	200
TOKI	395	310	220
TRUXTON	340	180	120
TWO CRUDE DUDES	395	290	200
VALIS	460	230	160
WINTER CHALLENGE	395	230	160
WONDERBOY III	390	230	160
WONDERBOY V	395	260	180
WORLD CUP ITALIA	340	230	160
YS III	460	260	180

NINTENDO SUPER NES

JEUX SUPER NES

TITRES	NEUFS	UTILISES VENTE	UTILISES ACHAT
NINTENDO CONTROL PAD			119
ASC II PAD			185
SUPER ADAPTATEUR SFC			185
ADDAMS FAMILY	450	310	220
BASE SIMULATOR 1000	450	260	180
BILL LAMBERS BASKET	450	290	200
CASTLEVANIA IV	450	290	200
CONTRA III	450	310	220
D. FORCE	400	260	180
E.D.F.	400	260	180
EXTRA INNINGS	450	290	200
F. ZERO	450	260	180
FINAL FANTASY LEGEND II	500	340	240
FINAL FIGHT	450	290	200
GRADIUS III	400	260	180
HOLE IN ONE GOLF	450	290	200
JOE ET MAC	450	340	240
JOHN MADDEN 92	450	340	240
LAGOON	450	260	180
LEMMINGS	450	310	220
MYSTICAL NINJA	450	310	220
NOLAN RYAN'S BASEBALL	450	260	180
PAPERBOY II	450	290	200
PEEBLE BEACH GOLF	500	290	200
PGA TOUR GOLF	450	310	220
PILOT WINGS	450	310	220
PIT FIGHTER	450	260	180
POPULOUS	450	260	180
RAIDEN	450	260	180
RIVAL TURF	450	230	160
ROBOCOP III	450	290	200
RPM RACING	450	290	200
SMART BALL	450	260	180
SMASH TV	450	260	180
SPACE FOOTBALL	450	290	200
SUPER ADVENTURE ISLAND	450	310	220
SUPER BATTLE TANK	450	260	180
SUPER GHOULS N' GHOSTS	450	290	200
SUPER MARIO WORLD	450	290	200
SUPER OFF ROAD	400	260	180
SUPER R-TYPE	450	290	200
SUPER SOCCER CHAMP	450	260	180
SUPER TENNIS	400	230	160
SUPER WRESTLEVANIA	450	310	220
THUNDER SPIRITS	450	260	180
TOP GEAR	400	230	160
ZELDA III	500	340	240

ZIPP-KID GAMES
BP N°5
78960 VOISINS LE BRETONNEUX

POUR LES FRAIS D'ENVOI AJOUTEZ A VOS COMMANDES, 20F PAR JEU,

NO. DE MEMBRE
NOM
ADRESSE

CODE POSTAL VILLE
TEL

Joindre un chèque par jeu commandé

JEU	CONSOLE	PRIX
ENVOI		
TOTAL		

C+ 10

CHEQUE BANCAIRE ☐ CCP ☐ MANDAT LETTRE ☐

CONTRE REMBOURSEMENT A RECEPTION (EN PLUS 30F DE FRAIS POSTAUX) ☐

CARTE CREDIT NO ☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐☐

DATE EXPIRATION ☐☐/☐☐

SIGNATURE

POUR LES CHEQUES SUPERIEURS A MILLE FRANCS UN NUMERO DE CARTE DE CREDIT EST NECESSAIRE

NINTENDO NES

JEUX NES

TITRES	UTILISES VENTE	UTILISES ACHAT
A BOY AND HIS BLOD	170	120
ADVENTURE OF LINK	260	180
BAD DUDES	150	100
BATMAN	230	160
BATTLE OF OLYMPUS	230	160
BAYOU BILLY	200	140
BIONIC COMMANDO	150	100
BLACK MANTA	150	100
BLADES OF STEEL	290	200
BLUE SHADOW	150	100
BUBBLE BOBBLE	230	160
BUGS BUNNY BIRTHDAY	260	180
BURAI FIGHTER	150	100
DOUBLE DRAGON	170	120
DOUBLE DRAGON II	200	140
DOUBLE DRIBBLE	260	180
DR MARIO	260	180
DUCK TALES	260	180
GHOSTBUSTERS II	230	160
GHOST'N GOBLINS	230	160
GOAL	150	100
GOLF	150	100
GREMLINS II	230	160
HUNT FOR RED OCTOBER	290	200
IKARI WARRIORS	150	100
ISOLATED WARRIOR	150	100
JACKIE CHAN ACTION	290	200
JACK NICKLAUS GOLF	170	120
LEGEND OF ZELDA	260	180
LOW G MAN	200	140
MEGAMAN II	230	160
MISSION IMPOSSIBLE	260	180
NORTH AND SOUTH	290	200
PROBOTECTOR	150	100
RAD GRAVITY	200	140
RAD RACER	170	120
RESCUE RANGERS	200	140
ROBOCOP	230	160
ROBO WARRIOR	150	100
RYGAR	200	140
SHADOW WARRIOR	170	120
SILENT SERVICE	170	120
SIMPSONS	290	200
SKATE OF DIE	260	180
SNAKE RATTLE'N ROLL	150	100
SNAKE REVENGE	200	140
SOLAR JETMAN	150	100
SOLOMANS KEY	230	160
STAR WARS	290	200
STEALTHATF	200	140
SUPER KICK OFF	290	200
SUPER MARIO II	230	160
SUPER MARIO III	260	180
SUPER SPIKE V BALL	200	140
SUPER OFF ROAD	230	160
SWORD AND SERPANTS	230	160
TOP GUN II	260	180
TOTALLY RAD	150	100
TRACK AND FIELD II	170	120
TURBO RACING	150	100
WWF WRESTLING	230	160
WORLD CUP	170	120

TARIF RESERVE AUX MEMBRES ZIPP-KID

NON MEMBRES AJOUTEZ
50F POUR LES JEUX NEUFS ET
20F POUR LES JEUX UTILISES

ATARI LYNX

JEUX LYNX

TITRES	UTILISES VENTE	UTILISES ACHAT
3 D BARRAGE	120	80
720 DEGREES	120	80
APB	120	80
AWESOME GOLF	170	120
BILL AND TED	140	100
BLUE LIGHTING	170	120
CALIFORNIA GAMES	140	100
CHEQUERED FLAG	120	80
GAUNTLET III	120	80
GRID RUNNER	90	60
HARD DRIVIN'	120	80
HYDRA	120	80
ISHIDO	120	80
KLAX	120	80
LYNX CASINO	90	60
MS PACMAN	120	80
NFL SUPERBOWL	140	100
NINJA GAIDEN	120	80
PAC LAND	120	80
PAPERBOY	140	100
PINBALL SHUFFLE	140	100
ROADBLASTERS	140	100
ROBOSQUASH	90	60
ROBOTRON	90	60
SCRAPYARD DOG	120	80
STUN RUNNER	120	80
TURBO SUB	90	60
VIKING CHILD	140	100
VINDICATORS	90	60
WARBIRDS	140	100
WORLD CUP SOCCER	120	80
XIBOTS	120	80

TOUS LES PRIX SONT SUSCEPTIBLES DE MODIFICATIONS

POUR DEVENIR ZIPP-KID, TEL

30.64.54.54

DE PROVINCE 16-1 30.64.54.54

NINTENDO GAMEBOY

JEUX GAMEBOY

TITRES	NEUFS	UTILISES VENTE	UTILISES ACHAT
LIGHT MAGIC	135		
DOCS CARRY ALL	149		
ADAPTATEUR SECTEUR	95		
ADAPTATEUR AUTO	79		
ADDAMS FAMILY	225	150	100
ADVENTURE ISLAND	215	150	100
ALLEWAY	160	100	70
BASEBALL	160	90	60
BATMAN	215	120	80
BATMAN II	230	140	100
BATTLETOADS	210	140	100
BEETLEJUICE	215	160	110
BLADES OF STEEL	230	150	100
BLASTER MASTER BOY	225	120	80
BUBBLE BOBBLE	195	120	80
CASTLEVANIA	215	100	70
CASTLEVANIA II	230	120	80
CHESSMASTER	215	120	80
DAYS OF THUNDER	215	150	100
DOUBLE DRAGON II	215	120	80
DOUBLE DRIBBLE	215	150	100
DR MARIO	195	120	80
DRAGON'S LAIR	200	150	100
DUCK TALES	225	150	100
F 1 RACE	240	150	100
FACE BALL 2000	240	120	80
FINAL FANTASY	245	120	80
FINAL FANTASY ADV	275	150	100
FINAL FANTASY II	275	140	100
GHOSTBUSTERS II	215	120	80
GOLF	215	100	70
GRADIUS	215	100	70
GREMLINS II	215	120	80
HUNT FOR RED OCTOBER	215	150	100
JOE ET MAC	230	150	100
JORDAN VS BIRD	230	150	100
KID ICARUS	160	120	80
MARBLE MADNESS	215	130	90
MEGAMAN II	215	120	80
METROID II	160	100	70
MICKEY	215	120	80
NAIL'N SCALE	195	120	80
NAVY SEALS	195	90	60
NBA ALLSTARS	195	150	100
NEMESIS	215	120	80
NEMESIS II	215	120	80
NFL FOOTBALL	225	120	80
NINJA TURTLES	215	120	80
NINJA TURTLES II	250	150	100
NINTENDO WORLD CUP	215	90	60
OPERATION C	215	120	80
PACMAN	195	100	70
PAPERBOY	195	100	70
PLAY ACTION FOOTBALL	160	90	60
PRINCE OF PERSIA	215	150	100
PUNISHER	215	90	60
QIX	160	120	80
R TYPE	215	120	80
ROBOCOP	195	90	60
ROBOCOP II	215	120	80
ROGER RABBIT	225	140	100
SIMPSONS	215	150	100
SNOW BROTHERS	215	120	80
SOLAR STRIKER	190	100	70
SPIDERMAN	190	100	70
STAR TREK	230	150	100
SUPER MARIO LAND	195	120	80
SUPER RC PRO AM	195	120	80
SUPERHUNCHBACK	195	100	70
TENNIS	195	100	70
TERMINATOR II	215	150	100
TINY TOONS	230	140	100
ULTRA GOLF	215	120	80
WORLD CIRCUIT	215	130	90
WWF SUPERSTARS	215	150	100

SEGA MASTER SYSTEM

JEUX MASTERSYSTEM

TITRES	UTILISES VENTE	UTILISES ACHAT
ALEX KID	120	80
ASTERIX	290	200
BACK TO THE FUTURE II	230	160
BATTLE OUT RUN	120	80
BUBBLE BOBBLE	170	120
CHASE HQ	140	100
DONALD DUCK	290	200
DOUBLE DRAGON	140	100
DUCK TALES	200	140
GHOULS'N GHOSTS	230	160
GOLDEN AXE WARRIOR	230	160
HEAVY WEIGHT BOXING	170	120
HEROES OF THE LANCE	230	160
IMPOSSIBLE MISSION	230	160
INDIANA JONES	230	160
LEADER BOARD GOLF	140	100
MERCS	290	200
SHADOW OF THE BEAST	260	180
SONIC	260	180
SPIDERMAN	140	100
STRIDER	170	120
SUMMER GAMES	230	160
SUPER KICK OFF	290	200
SUPER MONACO	260	180
TOM AND JERRY	260	180
ULTIMA IV	200	140
WONDERBOY III	140	100
MICKEY	260	180
MOONWALKER	200	140
OUT RUN EUROPA	170	120
PACMANIA	140	100
PHANTASY STAR	230	160
RC GRAND PRIX	140	100
ROCKY	170	120
SHADOW DANCER	260	180

NEO-GEO

JEUX NEO-GEO

BASE BALL STARS	1250	890	630
FATAL FURY	1250	890	630
FOOTBALL FRENZY	1250	890	630
GOLF	1250	890	630
KINGS OF MONSTERS	1250	890	630
LAST RESORT	1250	890	630
MUTATION NATION	1250	890	630
NAM 75	1250	890	630
ROBO ARMY	1250	890	630
SOCCER BRAWL	1250	890	630
THRASH RALLY	1250	890	630

SEGA GAMEGEAR

JEUX GAMEGEAR

TITRES	NEUFS	UTILISES VENTE	UTILISES ACHAT
WIDE GEAR	99		
ADAPTATEUR MASTER SYSTEM	195		
ADAPTATEUR SECTEUR	95		
ADAPTATEUR AUTO	79		
BATTER UP	230	100	70
CHASE HQ	230	130	90
CHESSMASTER	230	120	80
CRYSTAL WARRIOR	249	100	70
DONALD DUCK	245	170	120
DRAGON CRYSTAL	230	120	80
FANTASY ZONE	210	130	90
G-LOC	230	100	70
GOLDEN AXE	230	140	100
HALLEY WARS	230	120	80
JOE MONTANA	245	100	70
LEADERBOARD GOLF	245	100	70
MICKEY MOUSE	230	170	120
NINJA GAIDEN	245	120	80
OUT RUN	230	120	80
PACMAN	230	100	70
PENGO	230	100	70
PSYCHIC WORLD	210	100	70
SHINOBI	245	140	100
SLIDER	230	120	80
SONIC	245	170	120
SPACE HARRIER	230	100	70
SPIDERMAN	230	120	80
SUPER GOLF	240	140	100
SUPER MONACO GP	230	170	120
WONDERBOY	230	120	80
WOODY POP	195	100	70

TOUS LES JEUX SELON DISPONIBILITES

CARTE DE MEMBRE GRATUITE

APRES VOTRE PREMIER ACHAT DE 250F

AVEC LA CARTE ZIPP-KID

REMISE

50F SUR LES JEUX NEUFS

REMISE

20F SUR LES JEUX UTILISES

NOUS VOULONS VOS JEUX*

TELEPHONEZ NOUS DES MAINTENANT POUR LES PRIX ET LES DISPONIBILITES DU LUNDI AU SAMEDI DE 9 H A 19 H.

POURQUOI PAYER LE PRIX DU NEUF POUR UN ANCIEN TITRE?

NOUS REPRENONS AUSSI VOS ANCIENS TITRES SANS OBLIGATION D'ACHAT.

ENVOI

TOUS LES JEUX SONT ENVOYES EN COLISSIMO. AJOUTEZ 20F PAR JEU ET 60F PAR CONSOLE.

* A L'EXCEPTION DES JEUX JAPONAIS AUTRES QUE SUPER FAMICOM

SUPER FAMICOM REVIEW

Cher Rédacteur-en-Chef, Tokyo, 21 avril

Comme tu peux le constater, ce mois-ci j'ai envoyé mes articles de Tokyo avec au moins deux semaines de retard, ce qui a entraîné le suicide de la responsable de la fabrication, la démission du secrétaire de rédaction, une nouvelle grève du syndicat du livre, la fin de l'URSS et l'augmentation du prix des Carambars...

Je suppose que ton fax m'annonçant que mon salaire allait subir une coupe franche a un lien avec mon "petit" retard ! Je t'écris pour t'expliquer ce qui s'est passé, et je suis sûr que tu me comprendras...

C'est de la faute de Vigo ! Tout a commencé lorsque j'ai reçu la cartouche de Street Fighter II. C'était comme une drogue : j'enchaînais les combats les uns après les autres. C'était plus fort que moi ! Il fallait que j'aille plus loin, que je prenne l'avion pour aller provoquer en combat singulier les meilleurs spécialistes des arts martiaux et des sports de combat dans le monde entier. Et puis je suis arrivé jusqu'à Vigo. Et là, impossible de le vaincre ! Je passais de plus en plus de temps devant ma Super Famicom sans grand succès. Je ne faisais plus que ça et n'avais plus de temps pour rédiger des articles. Voilà, tu sais tout maintenant !

PS: Je hais Vigo... et je retourne immédiatement essayer de lui flanquer la tripotée de sa vie !

Lorsque les adversaires sont trop près, ils s'empoignent pour une lutte au corps à corps. La seule façon de se dégager d'une mauvaise prise consiste à s'escrimer comme un furieux sur le joystick !

MEGA HIT

L'importance des combinaisons de coups de pied et de poing fait toute la richesse de SF II.

Blanka en plein bond va bientôt retomber lourdement sur Ken.

Original : le double KO. Le match est nul et une nouvelle manche est nécessaire.

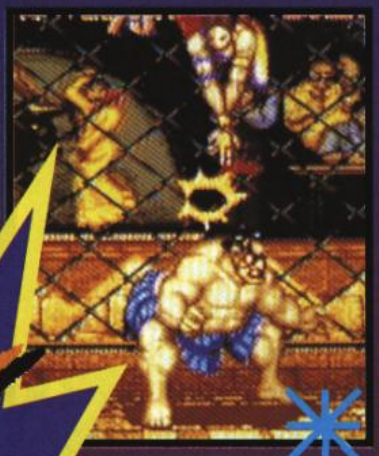
COMMENTAIRE

BANANA RYOU SAN

Attention ! Cartouche dangereuse. Une fois que vous l'aurez introduite dans le slot de votre SFC, vous risquez de ne plus vous en remettre ! La conversion de ce méga-hit d'arcade est excellentissime. Tout est semblable à l'arcade : les personnages, les coups possibles et autres techniques de combat, les décors et la palette de couleurs ! Lorsqu'on regarde les détails, on s'aperçoit que, malgré la présence d'une cartouche de 2 méga (la première sur SFC !), les aires de jeu sont un peu moins longues, que les décors du fond comportent un moins de couleurs... Mais ce ne sont là que vétilles ! Street Fighter II reste LA référence en matière de combats singuliers, que ce soit en jeu d'arcade ou en cartouche sur console. A manier avec précaution : vous risquez de ne plus quitter l'écran !

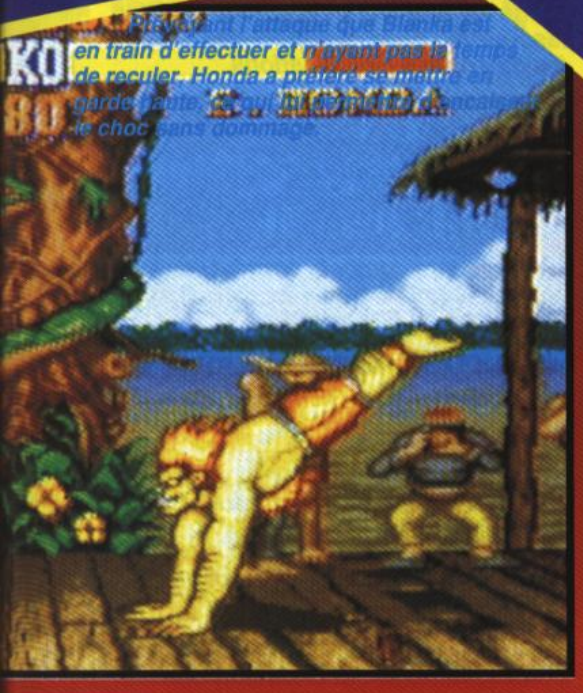
Après avoir vaincu tous les Street Fighters, il vous faudra affronter quatre autres adversaires, nettement plus durs à battre. Le premier d'entre eux n'est autre que Bison, un boxeur géant.

Chun Li n'est pas exactement ce qu'on appelle une faible femme sans défense !

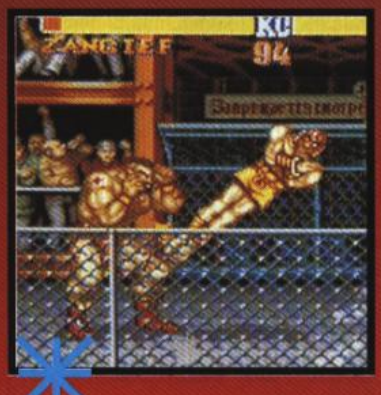


Ouh ! ça doit faire mal !

Dans ce tableau bonus, Honda doit mettre en pièces une voiture en un temps limité.



Prévoyant l'attaque que Blanka est en train d'effectuer et n'ayant pas le temps de reculer, Honda a préféré se mettre en garde haute, ce qui lui permettra d'encaisser le choc sans dommage.



Le saut-torpille de Sagat.

DRAGON QUEST V CONTRE STREET FIGHTER II

La grande question qui divise en ce moment les milieux du jeu vidéo de Tokyo consiste à savoir si oui ou non Street Fighter II va se vendre mieux que Dragon Quest V (DQ V). Pour mémoire, DQ est la série qui déclenche les passions au Japon. C'est elle qui avait défrayé la chronique il y a quelques années : l'épisode numéro III était sorti un jour de semaine et des centaines de milliers de petits Japonais avaient, phénomène inconcevable au pays du Soleil-Levant, séché l'école pour faire la queue et repartir avec leur précieuse cartouche. Le ministère de l'Education avait même demandé officiellement à Enix de sortir la suite un jour de congé ! Dès le premier jour, il y avait eu rupture de stock, de jeunes enfants avaient été agressés et dépossédés de leur DQ par des camarades un peu plus âgés... Certains prévoient que le scénario va être le même pour la sortie de la version V de DQ (courant août) ainsi que celle de SF II. Aux dernières nouvelles, SF II est très bien parti et devrait être la cause d'une augmentation sensible des ventes de SFC au mois de juin : on s'attend à ce que des tas de Japonais, dont une bonne part d'adultes, craquent en voyant la qualité de la conversion et s'offrent une SFC uniquement pour jouer à leur jeu favori !

STREET FIGHTER II : TOUJOURS COPIÉ, JAMAIS ÉGALÉ !

Toute une série de concurrents se bousculent au portillon, essayant de ramasser quelques miettes de la popularité de SF II. Le premier a été Battle Blaze, suivi de Golden Fighter et de Ranma 1/2. Le prochain devrait être Power Aslit. Pour le moment, aucun n'arrive à la cheville de SF II.

CAPCOM POWER STICK FIGHTER OU L'ACCESSOIRE QUASI-INDISPENSABLE !

Grâce aux boutons multiples de la manette de la SFC, on peut imiter les six boutons de la version arcade. Mais, si vous êtes un fana du jeu d'arcade et que vous connaissez par cœur les commandes du coin-up, ne vous désespérez pas à l'idée de devoir utiliser un joypad avec une nouvelle répartition des boutons, Capcom a pensé à vous ! De même que Nec Avenue il y a deux mois avec Forgotten Worlds, l'éditeur mettra en vente, en même temps que la cartouche, un super joypad qui reprend la disposition des boutons de la version arcade. Il dispose d'un joystick résistant ainsi que de trois boutons turbo. D'un design futuriste, c'est un joystick sans fil à infrarouge, comme les télécommandes actuelles de TV ou de magnétoscope, bien qu'un câble soit vendu en option pour ceux qui préfèrent cette solution plus traditionnelle. On connecte à la console un petit boîtier (15 x 9 cm) qui reçoit les informations du gros joystick (36 x 23 cm) par liaison infrarouge.

EDITEUR : CAPCOM
PRIX : F

DISPONIBILITE : 10 JUIN AU JAPON
DIFFICULTE : MOYEN/DIFFICILE
NOMBRE DE VIES : —
OPTION CONTINUE : 10
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 1
CONTROLE : PARADISIAQUE

1-2 JOUEURS | CARTOUCHE

LES TECHNIQUES SPÉCIALES

Chacun des Street Fighters possède une botte secrète. En voici quelques-unes.

Sagat joue de temps en temps les cracheurs de flammes.

Le Tiger Punch de Ken est dévastateur.

Chun Li se transforme en une tornade de coups de pied.

Blanka taquine ses adversaires avec des décharges électriques.

Le sumotori est un adversaire redoutable avec la puissance de son coup.

Un classique du catch, mais qui produit toujours son petit effet !

Les décors sont superbes, comme ce Mae Geri en pleine mâchoire!

Quelques encouragements avant le combat.

COMMENTAIRE

KANEDA KUN

On s'attendait à une petite merveille, on n'est pas déçu ! Capcom a réussi à faire oublier son Magic Sword, à l'intérêt un peu réduit, avec cette superbe cartouche. Le point fort de ce jeu de baston vient de la maniabilité des combattants. Il est aisé d'enchaîner un coup de pied puis un saut, de commencer un coup de pied sauté puis de le transformer en cours de route au fur et à mesure que votre adversaire tente de trouver la parade ou de se mettre en garde... Avec cette possibilité de modifier au dernier moment le coup qu'on va porter, les combats à deux prennent une intensité qu'on ne retrouve dans aucun jeu sur console pour le moment. Seul reproche : il n'y a pas d'option qui permette de s'entraîner pour maîtriser les commandes, on est obligé de le faire sur le tas, au gré des combats. Mais commencez à économiser dès maintenant car le jeu est grandiose !

PRESENTATION	**35%**
Inexistante. Elle se résume à quelques secondes de différents combats !	
GRAPHISME	**89%**
Les sprites sont colorés et de grande taille, les décors de fond, splendides.	
ANIMATION	**92%**
Les éléphants remuent leur trompe, des bicyclettes ou des nuages passent de temps en temps en arrière plan...	
BANDE-SON	**79%**
Sur un fond sonore viennent se greffer les Klaï, les bruits d'impact des coups et les différentes digitalisations.	
JOUABILITE	**96%**
Le point fort de cette cartouche !	
DUREE DE VIE	**85%**
Les premiers combats sont faciles avec certains combattants. Les derniers vous donneront du fil à retordre !	

INTERET 96%

Si vous avez une SFC, c'est la cartouche à acquérir ! Si vous ne possédez pas de SFC, achetez-en une !

SUPERVISION

ENFIN UNE CONSOLE PORTABLE A MOINS DE 350F.* AVEC UN ECRAN GEANT 6X6 cm.

ET DES CARTOUCHES DE JEUX A PARTIR DE 99F.**

BIENTOT 40 JEUX POUR S'ECLATER EN VACANCES!

* 349 F prix public TTC conseillé (Au 1er Mai 1992, disponible à cette date)

**de 99 à 149 F prix publics TTC conseillés

AudioSonic

SUPERVISION est distribué par AUDIOSONIC France 103-115 rue Charles MICHELS BP 99-93203 St DENIS Cedex 1

En vente chez votre revendeur habituel, grandes surfaces et magasins spécialisés.

REVIEW

Exile

Une fois n'est pas coutume, vous incarnez dans ce jeu d'aventure un guerrier expérimenté dont la réputation n'est plus à faire : Sadler. Fort comme cent hommes, ce héros au cœur pur ("premier niveau", ne rêvons pas !) doit combattre l'armée de Luciel qui décime son peuple. En théorie, cela ne pose aucun problème pour un homme qui, dans sa jeunesse, est venu à bout des armées les plus puissantes. En pratique, c'est autrement plus dur. Soit Sadler n'est plus ce qu'il était, soit les méchants de l'époque étaient vraiment des tendres. Exile est composé de deux phases de jeu clairement distinctes : l'aventure et l'action. La partie aventure est semblable à tous les jeux de rôle sur Megadrive, comme Phantasy Star III ou Sword of Vermillion. Sadler explore des villes, des grottes et des temples, accompagné de ses amis, bien que ceux-ci ne soient là que pour le scénario (ils ne participent pas de manière active). Pour progresser, il devra questionner des personnages, accepter des mini-quêtes et trouver des objets, magiques ou non. Les traditionnels marchands d'armes et herboristes proposent un équipement complet, quoique peu varié. Lorsque Sadler trouve quelque chose d'intéressant, la phase d'action intervient pour corser l'affaire. Le héros doit alors se tailler un chemin à grand renfort de sorts et de coups d'épée. De temps en temps, il rencontre des monstres superpuissants contre lesquels il lui faut toute son énergie. En cas de baisse de tonus, des herbes et des préparations lui permettront de refaire le plein d'énergie.

TIP !

Il y a une différence entre être puissant et très puissant. Votre personnage peut monter de niveau. Plus son niveau est élevé et plus il est fort. Si vous voulez terminer le jeu sans problème, trouvez un endroit favorable et tuez des monstres pendant une heure, sans chercher à progresser. En étant assez patient, Sadler sera monté de quelques niveaux et vous pourrez continuer l'aventure. Comme il sera plus fort que la moyenne, il n'aura pas de mal à vaincre ses ennemis.

▲ Le début du jeu. Sadler retrouve ses anciens amis, prêts à partir à l'aventure.

Eh oui, c'est bien LE monstre ! Celui qu'il faut détruire pour terminer Exile. Malgré son apparence effrayante, il ne pose pas trop de problèmes.

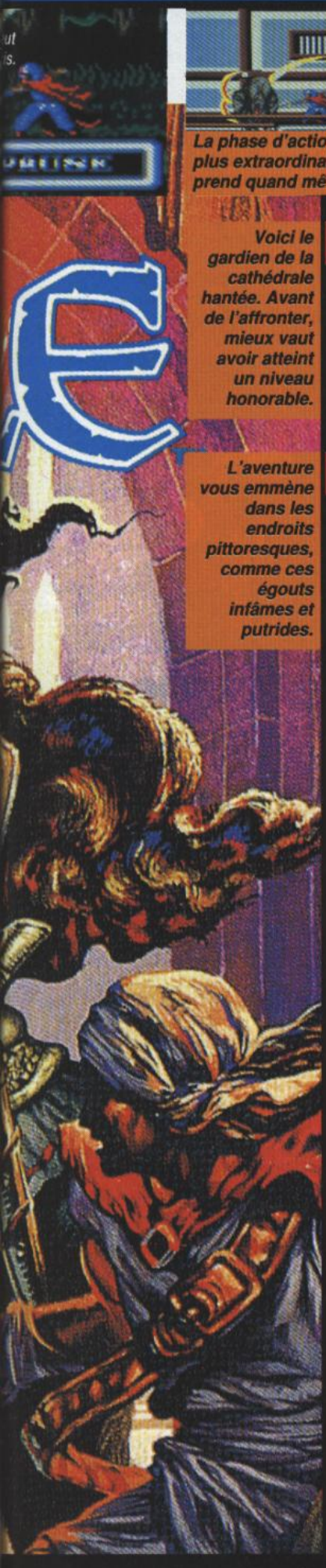
Au cœur des montagnes se trouvent des temples shintoïstes. Vous y trouverez les solutions.

COMMENTAIRE

MARC

Exile mélange habilement le jeu d'aventure et le jeu d'action. Le résultat est tout à fait honnête, sans pour autant être comparable avec les meilleurs du genre, comme Phantasy Star III — sur le plan des combats, cependant, ce dernier fait figure de parent pauvre comparé à Exile. D'un autre côté, l'aventure d'Exile est loin d'être aussi passionnante. Il m'a fallu à peine une dizaine d'heures pour le terminer. C'est un peu court pour ce genre de jeu. Les graphismes sont sympathiques, la séquence d'action bénéficie d'une réalisation correcte, sans plus. En fait, on s'amuse beaucoup, mais pas autant qu'avec les meilleurs jeux d'aventure ou d'action. Réunir ces deux éléments dans un même jeu est une idée excellente, encore faut-il qu'elle soit bien appliquée. A quand un Phantasy Star III avec des combats déments ?

REVIEW



La phase d'action n'est pas des plus extraordinaires, mais on y prend quand même du plaisir.

Certaines places à visiter sont inutiles. Dans d'autres, on vous prodiguera de précieux conseils.

Voici le gardien de la cathédrale hantée. Avant de l'affronter, mieux vaut avoir atteint un niveau honorable.

L'aventure vous emmène dans les endroits pittoresques, comme ces égouts infâmes et putrides.

Méfiez-vous de ce personnage ! Il peut avoir l'air amical, mais il cache un cœur des plus noirs.

La carte permet de résumer les voyages fastidieux et inintéressants en quelques secondes.

COMMENTAIRE

ROBBY

Développé à l'origine par Telenet sur PC Engine, Exile est un jeu d'arcade-aventure assez intéressant. Le côté aventure vous oblige à visiter moult endroits et à réussir des quêtes afin d'acquérir de l'expérience et trouver des reliques sans lesquelles vous ne pourrez vaincre vos pires ennemis. Le côté arcade sauve les nerveux du paddle de l'ennui et leur permet de s'exprimer pleinement dans des phases de combat plutôt bien animées avec quelques bons effets spéciaux lors de l'utilisation de sorts magiques. Si le scénario du jeu est assez linéaire, il semble toutefois posséder plusieurs épilogues. Ainsi, les développeurs se sont-ils réservé la possibilité d'un nouvel épisode des aventures de Sadler ; sinon votre tâche serait de trouver une "happy end" pour Exile. Attention, les aventuriers purs et durs lui préféreront des titres plus riches et plus évolués, genre Shining in the Darkness.

EDITEUR : RENOVATION

PRIX : D

DISPONIBILITE : OUI
DIFFICULTE : FACILE
NOMBRE DE VIES : 1
SAUVEGARDE : 3
NIVEAUX DE DIFFICULTE : —
CONTROLE : MOYEN

1 JOUEURS | CARTOUCHE

PRESENTATION	60%
Une histoire un peu longue mais qui mérite le détour, ne serait-ce que pour se mettre dans l'ambiance.	
GRAPHISME	65%
Un peu trop simplistes. Certains passages manquent de couleurs.	
ANIMATION	75%
Fluides pour la partie aventure, les animations sont parfois saccadées dans la partie arcade.	
BANDE-SON	65%
Quelques musiques sympathiques. Les bruitages ne sont pas terribles.	
JOUABILITE	75%
Le maniement du personnage est correct. Le système de fenêtres pour les options n'est pas des meilleurs.	
DUREE DE VIE	45%
10 à 15 heures d'espérance de vie pour un jeu d'aventure, c'est un peu léger.	

INTERET 70%

Un jeu d'aventure intéressant mélangeant action et aventure.

REVIEW

THE DAVIS CUP TENNIS

Voici la conversion sur PC Engine du Tennis Cup de Loriciel qui connut un certain succès sur micro-ordinateur. Cette version en CD-ROM propose à un maximum de 4 joueurs de disputer, outre la coupe Davis, les tournois du grand chelem et le championnat de l'ATP-tour. Vous allez vous attaquer à forte partie, puisque vos adversaires (au nombre de 32) sont classés parmi les meilleurs du monde. De plus, vos débuts risquent d'être difficiles car votre joueur ne sera pas aussi puissant et précis qu'un Ivan ou un Boris. Avant de jouer, vous devrez définir le style de votre joueur. Celui-ci possédera par défaut 50% de réussite dans les 6 coups principaux du tennis (service, coup droit, revers, volée de coup droit, volée de revers et smash) dans lesquels vous pourrez répartir 30% de crédits supplémentaires pour accentuer certains côtés de son jeu. Ensuite, c'est avec l'expérience des matchs que ces caractéristiques augmenteront, de même que pour votre classement à l'ATP. Il est conseillé de s'entraîner avec le "canon à balles" sur les coups difficiles que sont le smash et la volée. Le grand atout de Davis Cup Tennis est la possibilité de partager l'écran de jeu en deux. Cette option disponible en simple comme en double offre aux joueurs la même vision du terrain quel que soit le côté du cours sur lequel ils jouent. Enfin, il est également possible de choisir la vitesse générale du jeu et la durée des matchs (1, 3, ou 5 sets gagnants).

Les bonnes caractéristiques de Boris Becker en font un adversaire redoutable.

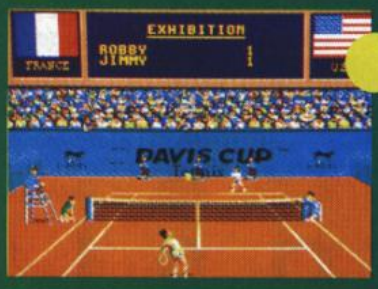
Séance d'entraînement avec le "canon à balles".

Un simple en écran double, chacun son plan de vue.

COMMENTAIRE

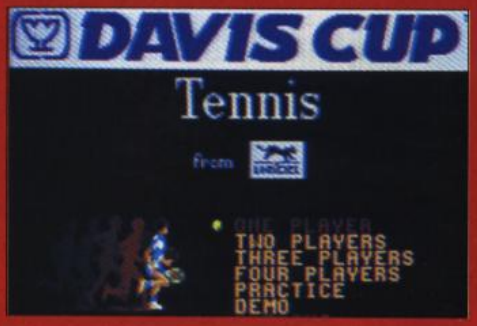
ROBBY

Editer une simulation du jeu de tennis sur PC Engine constituait un pari un peu fou puisque la tête de série numéro 1 dans la catégorie, Final Match Tennis, avait éliminé tous les titres concurrents grâce à sa jouabilité irréprochable. Si vous devez n'en choisir qu'un, c'est assurément ce dernier qui l'emporte. Les points forts de Davis Cup Tennis sont la possibilité de travailler tous les coups du tennis, de jouer dans un écran double et de relever divers challenges tels que la coupe Davis ou la tentative d'un grand chelem. Mais on est vite lassé par la jouabilité très en deçà de celle du hit de Human.



Robby affronte Jimmy Connors dans un match épique!

Un double de coupe Davis en plein écran.



MICRO WORLD PRIX : D

APPRECIATION

PRESENTATION 58%
Musique d'atmosphère mais présentation trop sobre.

GRAPHISME 81%
Bonne lisibilité tant en plein écran qu'en double.

ANIMATION 73%
Attitudes convaincantes mais manquant de liant.

BANDE-SON 88%
Ambiance, hymnes nationaux et voix digitalisée.

JOUABILITE 68%
Correcte mais notice française trop succincte.

DUREE DE VIE 83%
Longue grâce aux nombreux challenges proposés.

INTERET 73%
Difficile de venir après le grandiose Final Match Tennis.

1-4 JOUEURS | CD-ROM

EN EXCLUSIVITE

Espace Loisirs
Auchan
ISSY LES MOULINEAUX

CENTRE COMMERCIAL LES 3 MOULINS
TEL.: 46 29 49 00

AVANT PREMIERE
SUPERVISION

Magasin
Auchan
MAUREPAS

CENTRE COMMERCIAL PARIWEST
TEL.:30 13 34 00

ENFIN UNE CONSOLE PORTABLE A MOINS DE 350 F*. AVEC UN ECRAN GEANT 6X6 cm. A Auchan Issy les Moulineaux et à Maurepas

*Pour 349F une console (garantie 1 an)
- un jeu "CRYSTBALL"
- un écouteur stéréo
- + 4 piles R.6

CREATION R.C.CONCEPT Tél.: 47 61 04 63

disponibles immédiatement à partir de : 99F
12 jeux SUPERVISION

dans l'"Espace Loisirs" d' AUCHAN ISSY LES MOULINEAUX (92)

tirage au sort
SUPERVISION
tous les jours
1 console à gagner du 5 au 15 juin 1992

dans le Magasin AUCHAN de MAUREPAS (78)

NOM _____ PRENOM _____

Adresse _____

Ville _____ Code Postal _____ Tel _____

Bulletin à déposer dans l'urne d'un des magasins ci-dessus

REVIEW

LAST RESORT™

MEGA HIT

Soyons francs, soyons clairs : l'importance d'un scénario de shoot'em up est proche du néant. Nous ferons donc l'impasse sur celui de Last Resort, qui n'échappe pas à la règle. Entrons directement dans le vif du sujet : Last Resort est un shoot'em up à scrolling horizontal, le premier du genre sur Neo-Geo (Ghost Pilot et ASO II étaient dotés d'un scrolling vertical). On remarque dès les premières minutes de jeu qu'il s'inspire d'un certain R-Type, qui avait été (et est toujours !) une référence en matière de shoot'em up. Pas de tir super-puissant mais le fameux module satellite, version améliorée. Celui-ci tourne désormais autour du vaisseau, tire dans la direction opposée au mouvement et protège des tirs ennemis. Il est possible de stopper le mouvement du module (à un des huit points cardinaux) autour du vaisseau et de s'en servir comme projectile (en appuyant plus ou moins longtemps sur le bouton). Il y a seulement trois sortes de bonus différents : missiles, tirs latéraux et lasers, chacun ayant trois niveaux de puissance. Peu nombreux mais efficaces. Vous rencontrerez les éternels boss de fin de niveau, tous plus gros les uns que les autres, sans parler des ennemis intermédiaires qui rivalisent de beauté. SNK ayant compris son erreur, il n'existe plus que trois options continues, ce qui augmente l'espérance de vie du jeu. Der=nière touche à ce tableau de maestro : il est possible de jouer à deux, de quoi ravir les plus exigeants.

Admirez les nuances de couleurs. Incroyable, non?

Utilisez au mieux le module pour détruire ce méga-tank.

Ce monstre surgit du fond de l'écran pour vous barrer la route.

C'est la première fois que l'effet d'un lance-flammes est rendu de manière aussi réaliste.

COMMENTAIRE

MARC

J'attendais avec impatience un shoot'em up à scrolling horizontal sur Neo-Geo. Last Resort ne m'a pas déçu, que dis-je, il m'a enthousiasmé, il est carrément démentiel ! Les graphismes sont superbes, le vaisseau est hyper-maniable et l'idée du module qui tire en sens inverse est géniale ! Même seul, il est possible, avec un peu d'entraînement, de tirer dans tous les sens. Il est vrai que l'animation ralentit parfois mais, aussi étrange que cela puisse paraître, cela ne nuit pas au jeu vu le nombre de tirs qu'il faut alors éviter. En plus, Last Resort est suffisamment dur pour rester intéressant même après plusieurs heures de jeu. Voilà qui justifie amplement l'achat d'une telle cartouche. A mon humble avis, Last Resort est le shoot'em up le plus prenant qui existe.

TIP !

Le gardien du deuxième niveau est un immense robot unijambiste. Pour le détruire, visez d'abord la rotule, ensuite la tête. Résultat garanti ! Utilisez le module surtout comme protection.

En mode deux joueurs, la difficulté est plus élevée. Normal !

Admirez les graphismes, on se croirait dans Alien.

Une nuée de missiles pour venir à bout de ce serpent tout droit sorti de R-Type.

Non, ce n'est pas un boss de fin de niveau !

COMMENTAIRE

DOUGLAS

Dès la présentation le ton est donné, on ne rigole plus ! Le nouveau chef-d'œuvre de SNK a enfin pointé son nez, et on peut d'ores et déjà dire qu'il va certainement devenir la nouvelle référence en matière de shoot-them-up. Suivi de votre coéquipier vous survolez un paysage envahi de droïdes géants et de chasseurs agressifs que vous devez blaster à coups de laser et autres bombes. C'est un subtil mélange du fameux R-Type1 et 2, et d'Image Fight (pour le module "dévastateur") c'est-à-dire: magnifique, accrocheur, stressant, rapide et étonnant. En un mot, avec ses graphismes sublimes et son ambiance sonore démente, ce soft ne peut qu'enthousiasmer les passionnés sur Neo-Geo, d'autant qu'ils n'avaient jusqu'à présent pas grand-chose côté shoot horizontal.

LAST RESORT™

SNK

EDITEUR : SNK
PRIX : F
DISPONIBILITE : OUI
DIFFICULTE : MOYENNE/DIFFICILE
NOMBRE DE VIES : 3
OPTION CONTINUE : 1-3
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 4
CONTROLE : EXCELLENT

1-2 JOUEURS | CARTOUCHE

PRESENTATION 70%

Tous les mouvements possibles sont clairement expliqués à l'écran.

GRAPHISME 95%

La Neo Geo est vraiment la Rolls Royce des consoles.

ANIMATION 80%

Quelques ralentissements qui ne nuisent pas du tout au jeu.

BANDE-SON 90%

De superbes musiques et des bruitages déments.

JOUABILITE 95%

Excellente pour un shoot'em up. Il n'y a rien à redire.

DUREE DE VIE 90%

Seulement 3 vies continues. Last Resort vous passionnera pendant très long-temps.

INTERET 95%

LE shoot' em up de référence sur Neo Geo. Un des meilleurs toutes consoles confondues. Last Resort ferait réellement bonne figure en salle d'arcade.

REVIEW

TMN TURTLES IN T

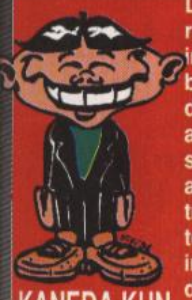
Il faut que je vous avoue quelque chose : je suis le fils spirituel d'une Tortue Ninja. De Michelangelo pour être tout à fait précis ! Ne riez pas, c'est très sérieux. Je le sais depuis peu de temps et, moi-même, j'ai un peu douté au début. Mais j'ai dû me rendre à l'évidence. Une nuit, la preuve magistrale de cette affiliation est apparue alors que j'étais bien au chaud sous mon "futon" (couette japonaise), en train de compter (pour m'endormir) les Japonais qu'on peut faire tenir dans un seul wagon du métro de Tokyo. J'en étais à 842 quand soudain ma chambre s'est illuminée d'une curieuse clarté. Etonné, plus habitué aux tremblements de terre et aux typhons qu'aux apparitions, je me redresse. Et je reconnais Michelangelo ! Il avait l'air sacrément amoché. Des contusions martelaient son visage et un shuriken était encore planté dans son oreille droite. Il m'a expliqué qu'il m'avait choisi pour reprendre le flambeau de sa mission, lui-même étant trop mal en point pour poursuivre le combat. L'abominable Shredder avait dérobé la statue de la Liberté, et s'était réfugié quelque part, à une autre époque, grâce à une machine à voyager dans le temps. Bon, il faut que j'aille sauver le monde. Le temps de retrouver mes nunchaku et à nous deux Shredder !

LES NIVEAUX-BONUS

Vous trouverez au cours du jeu des niveaux courts assez différents du reste du jeu. Dans ces derniers, il vous faudra piloter un engin particulier (surf, mini-plate-forme volante...) tout en combattant les fidèles de Shredder, en vous emparant de bonus qui surgissent de temps à autre et en évitant une série d'obstacles tels que des pièges, des mines... Le niveau-bonus qui se trouve dans la période futuriste est d'excellente qualité. Basé sur un principe proche de F-Zero, il pourrait presque constituer la base d'un jeu.

Une des rares photos — qui a d'ailleurs valu à Kaneda Kun le prix Pulitzer — où l'on voit un héros en train de commettre une mauvaise action. En effet, cette bouche d'incendie n'avait rien fait à Donatello qui cependant l'agresse à grand coup de bô ! Enfin, cela aura toujours eu le mérite de nous montrer que le décor est véritablement intégré dans le jeu !

COMMENTAIRE



KANEDA KUN

Les tortues débarquent sur SFC. Le réalisme de l'animation est impressionnant. Un piège, une bombe ou un projectile est aussi dangereux pour vous que pour vos adversaires. Ainsi, si vous évitez un shuriken mais qu'un de vos adversaires se trouve sur sa trajectoire, il sera mortellement touché. D'où une série de tactiques intéressantes : se placer à proximité d'un groupe d'ennemis, et lorsqu'on vous jette une bombe par exemple, s'écarter rapidement. De nombreux gags parsèment le jeu. Lorsque vous avez le malheur de tomber dans une bouche d'égout ou de vous faire aplatir par un boulet, vous avez droit à une petite animation.

Au cours de vos pérégrinations, vous rencontrerez deux sortes de bonus. Le premier, une simple boîte de carton contenant une pizza, renforce le niveau d'énergie de votre tortue. Le second, un carton identique frappé d'une bombe, vous fait entrer dans une rage meurtrière pendant quelques secondes.

Nettement mieux l'assaut furieux.

LES GROS BALEZES DE FIN DE NIVEAU

Le premier de vos adversaires possède un pistolet qui envoie un rayon en forme de main. Il ne vous posera pas trop de problèmes.

Le deuxième combat se déroule toujours en plein New York. Méfiez-vous des membres à rallonge de cette tortue-robot.

La fin de ce niveau-bonus dans les égouts vous fera affronter l'hydroglisseur de King.

Vous combattrez dans le niveau suivant avec les deux animaux mutants. Après un coup fatal, ils reprennent leur forme originelle avant de disparaître.

Vous êtes au sein de la base de Shredder, dans les sous-sols de New York. Dans un sorte de blindé, il essaie de vous liquider à coups de canon ou de pinces. Ne restez jamais en place, tout en combattant ses sbires. Ils sont votre seule arme contre le blindé : lancez-les contre l'appareil jusqu'à ce qu'il explose !

Shredder s'est réfugié dans le temps, vous le poursuivez et débarquez en pleine préhistoire où vous serez confronté à une tortue préhistorique.

Puis vous serez projeté sur un navire pirate au temps de Christophe Colomb. Les deux capitaines pirates vous attendent de pied ferme.

En 1885 en plein Far-West, vous devrez remonter un à un tous les wagons d'un train avant d'affronter L. Head.

COMBATS ! Voilà les principaux mouvements que peut faire Michelangelo. Impressionnant, non ?

Le coup de nunchaku en pleine tronche est le plus classique.

Un peu plus original : le coup de pied sauté.

Une façon originale de se déplacer sans prendre un mauvais coup, la série flip-flop.

Enfin, le style barbare, brutal mais efficace en diable !

COMMENTAIRE

BANANA SAN

TMNT est une cartouche inégale. Par certains côtés, elle innove réellement et apporte beaucoup. On peut ainsi, contrairement à SF II par exemple, s'entraîner avant de commencer l'aventure afin de bien maîtriser les techniques de combat des tortues dont les animations sont excellentes. Après avoir assené une série de coups sur ses adversaires, chaque tortue finit par une petite démonstration de ses capacités au nunchaku, au saî, au bô... Il est également possible de contrer un projectile (shuriken par exemple) qui fonce vers vous. Lorsqu'on est trop près de l'adversaire, un ennemi vous tient les bras dans le dos pendant que ses comparses s'apprêtent à vous frapper. Mais vous pouvez également les projeter. Peu de jeux proposent ce genre de petits détails qui font toute la différence. En revanche, l'animation n'est pas toujours irréprochable. Certains niveaux sont assez laids : décors sommaires, couleurs moches... Dommage !

REVIEW

PROJECTION : MODE D'EMPLOI

La projection est tout un art, et Banana 'Michelangelo' San, ceinture blanche à points rouges d'aïkido, va vous donner quelques conseils !
Maîtriser la technique du jet des membres de la bande des Foot est essentiel si vous voulez arriver jusqu'au dernier combat avec Shredder.

Le premier coup que vous allez donner avec votre arme estourbit l'adversaire, l'assomme à moitié. Si on est à distance, le fait d'appuyer une seconde fois sur le bouton tir va entraîner un second tir de votre arme et éliminera définitivement votre adversaire. Il faut au contraire se rapprocher de lui. Le deuxième coup le fait alors valser dans les airs avec un effet zoom spectaculaire : le sprite grossit peu à peu.

Pourquoi projeter alors qu'on peut trancher, 'nunchaker', bâtonner? Parce qu'en plus des projections qui envoient vos agresseurs voltiger, vous pouvez également les aplatir sur le sol à votre droite et à votre gauche. Outre le fait que cet exercice est fatal à votre cobaye, il l'est également pour les sbires de Shredder proches de vous.

ABUNAI ! PIEGES EN TOUT GENRE !

TMNT est bourré de petits pièges pas difficiles à éviter mais qui vous compliquent singulièrement la vie pendant les combats. En effet, durant ces moments d'intense activité, vous avez tendance à oublier toutes ces embûches.

Le vaisseau qui croise au large vous expédie de temps en temps d'énormes boulets de canon qui atterrissent sur le pont et poursuivent leur course en roulant.

Lors de votre équipée préhistorique, prenez garde à ne pas vous trouver sur le passage de ces bestioles.

Le gag de la planche qu'on se prend en pleine tête est irrésistible... si c'est un de vos adversaires qui en est la victime. Autrement, c'est moins drôle...

Le rapt immonde de la statue de la Liberté, donnée, rappelons-le,par la France et Consoles + aux autochtones des Amériques, a déclenché les hostilités.

La séance d'entraînement vous permettra de maîtriser les subtilités de votre héros.

EDITEUR : KONAMI
PRIX : F
DISPONIBILITE : 24/07 AU JAPON
DIFFICULTE : MOYEN/DIFFICILE
NOMBRE DE VIES : 3
OPTION CONTINUE : 3
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 3
CONTROLE : EXCELLENT

1-2 JOUEURS | CARTOUCHE

PRESENTATION 44%

Les quatre mousquetaires surgissent de leurs égouts et on assiste au vol en direct de la statue de la Liberté. Léger!

GRAPHISME 82%

A part quelques endroits (manque de place ?, manque de goût ?), les décors et les sprites sont très satisfaisants.

ANIMATION 81%

De très bonne facture, fourmillant de détails et de possibilités, elle est cependant un peu gênée par quelques problèmes de gestion de sprites.

BANDE-SON 50%

Médiocre. Une bouillie sonore décevante.

JOUABILITE 93%

Excellente.

DUREE DE VIE 83%

Des bonus stage assez originaux. La difficulté de certains niveaux et le nombre peu élevé des continus augmentent la durée de vie.

INTERET 88%

Une très bonne cartouche, qui donne l'air d'avoir été finie un peu rapidement ! Il manquait peu pour faire un Mega-Hit !

ESPACE 3 Quartz

LILLE
44 rue de Béthune
Tel : 20 57 84 82

4 rue Faidherbe
Tel : 20 55 67 43

STRASBOURG
6 rue de Noyer
Tel : 88 22 23 21

DOUAI
39 rue Saint-Jacques
Tel : 27 97 07 71

V.P.C.
rue de la voyette

LESQUIN
Tel : 20 87 69 55

GAME BOY

PLUS DE 100 TITRES A PARTIR DE 140 F

ADAMS FAMILLY	239,00
ADVENTURE ISLAND	239,00
ADVENTURE ISLAND II	259,00
ALLEWAY	195,00
ALL STAR CHALLENGE	239,00
ALTERED SPACE	239,00
BASEBALL	140,00
BATMAN	195,00
BATTLE TOADS	239,00
BEETLE JUICE	239,00
BLADES OF STEEL	259,00
BOMBER KING 2	239,00
BUGS BUNNY 2	239,00
CASTLEVANIA 1	195,00
CASTLEVANIA 2	239,00
CHASE HQ	195,00
CHESSMASTER	239,00
CHOPLIFTER 2	239,00
CONTRA	239,00
DAE DALIAN OPUS	140,00
DAYS OF THUNDER	239,00
DOUBLE DRAGON 2	239,00
DOUBLE DRAGON	195,00
DOUBLE DRIBLE	239,00
DR MARIO	195,00
DUCK TALES	259,00
F1 RACE	195,00
F1 SPIRIT	195,00
FACEBALL 2000	259,00
FASTEST LAP	239,00
FIGHTING SIMULATOR	239,00
FINAL FANTASY ADV	259,00
FINAL FANTASY LEG 2	259,00
FINAL FANTASY LEG	259,00
FORTIFIED ZONE	239,00
FORTRESS OF FEAR	239,00
GHOSTBUSTER 2	195,00
GOLF	195,00
GRADIUS	239,00
GREMLINS 2	220,00
HAL WRESTLING	239,00
HOOK	239,00
HUDSON HAWK	239,00
IN YOUR FACE	239,00
JACK NICKLAUS	239,00
KID ICARUS	239,00
KUNG FU MASTER	195,00
MARBLE MADNESS	239,00
MEGAMAN 2	239,00
MEGAMAN	239,00
METROID 2	239,00
MICKEY DANGEROUS C	239,00
MICKEY MOUSE 2	239,00
MICKEY MOUSE	239,00
MISSIL COMMAND	239,00
MOTOCROSS	195,00
NAIL N SCALE	239,00
NAVY SEALS	239,00
NEMESIS 2	239,00
NEMESIS	239,00
NFL FOOTBALL	239,00
NINJA BOY	239,00
NINJA GAIDEN	259,00
NINJA TURTLE 2	239,00
NINJA TURTLE	239,00
PACMAN	195,00
PIPE DREAM	140,00
PLAY ACTION FOOTBALL	239,00
POWER MISSION	239,00
PRINCE OF PERSIA	239,00
PUNISHER	239,00
RADAR MISSION	195,00
RESCUE OF PRINCESS	195,00
ROBOCOP 2	239,00
ROGER RABBIT	239,00
R TYPE	239,00
SERPENT	140,00
SHANGHAI	140,00
SIMPSONS	259,00
SNOW BROTHERS	239,00
SOCCER	195,00
SPIDERMAN	195,00
STAR TREK	239,00
SUPERMARIOLAND	195,00
SUPER RC PRO AM	195,00
TENNIS	195,00
TERMINATOR II	259,00
THE FLASH	259,00
TINY TOON	239,00
TRADUCTEUR FRENCH-ENGLISH	299,00
WORLD CIRCUIT	239,00
WORLD CUP SOCCER	239,00
WORLD ICE HOCKEY	239,00

MEGADRIVE JAPONAISE

MEGADRIVE + PERITEL 949 F
MEGADRIVE+PERITEL+ QUACK SHOT 1 129 F
CARTOUCHES MEGADRIVE A PARTIR DE 150 F

ALICIA DRAGON	385,00
ART ALIVE	310,00
ATOMIC ROBOKID	190,00
BEAST WARRIORS	449,00
BLOCK OUT	150,00
CARMEN SANDIEGO	449,00
CENTURION	425,00
CRACK DOUWN	150,00
CRUDE BUSTER	449,00
DARIUS 2	345,00
DARK CASTLE	285,00
DAVID ROBINSON BASKET BALL	449,00
DECAP ATTACK	285,00
DESERT STRIKE	449,00
DHANA	385,00
DRAGON EYES III	449,00
EA ICE HOCKEY	425,00
EL VIENTO	400,00
F1 CIRCUS	285,00
F1 GRAND PRIX 60 Hz	385,00
F22 INTERCEPTOR	449,00
FAIRY TALE ADVENTURE	345,00
FANTASIA	285,00
FATAL REWIND	345,00
GALAXY FORCE 2 60 Hz	250,00
GHOSTBUSTERS	250,00
GOLDEN AXE 2	285,00
GYNOUG	285,00
HELL FIRE	190,00
IMMORTAL	425,00
J. MADDEN 92	425,00
JAMES POND	385,00
JEWEL MASTER	250,00
J MONTANA 2	345,00
JORDAN VS BIRD	345,00
KID CHAMELEON	385,00
KLAX	285,00
LAKERS VS CELTIC	449,00
MAGICAL HAT	150,00
MARIO LEMIEUX HOCKEY	425,00
MARVEL LAND	380,00
MASTER OF WEAPON	285,00
MEGAPANEL	285,00
MERCS	425,00
MICKEY CASTLE	345,00
MOONWALKER	250,00
PGA TOUR GOLF	449,00
PHELIOS	190,00
PIT FIGHTER	425,00
POPULOUS	285,00
RINGS OF POWER	465,00
ROAD RASH	425,00
ROBOCOD	345,00
ROLLING THUNDER 2 60 Hz	425,00
SAINT SWORD	190,00
SONIC	345,00
SPIDERMAN	250,00
STAR CRUISER	190,00
STAR FLIGHT	425,00
STEEL EMPIRE	449,00
STREETS OF RAGE/BARE KNUCKLE	345,00
SUPER FANTASY ZONE	449,00
SUPER REAL BASKET BALL	345,00
SUPER WARS	425,00
SWORD OF SWODAN	250,00
THUNDER FOX 60 Hz	285,00
THUNDERFORCE III	465,00
TOE JAM & EARL	425,00
TOKI	425,00
TURBO OUT RUN	425,00
UNDEAD LINE	385,00
VERYTRAX	190,00
WANI WANI WORLD	345,00
WONDERBOY 3	150,00
WORLD CUP SOCCER	360,00
XDR	190,00

SUPER PROMO !
QUACK SHOT DONALD 190,00
Dans la limite des stock disponibles

ADAPTATEUR
POUR CARTOUCHES JAPONAISES
98 F
AVEC 1 CARTOUCHE ACHETEE
49 F
AVEC 2 CARTOUCHES ACHETEES
GRATUIT

GAME GENIE POUR N.E.S. 590 F

SUPER NES USA

SUPER NES USA + MARIO 4 + Prise péritel 1690 F
SUPERSCOPE/6 JEUX 599 F

ADAMS FAMILY	549,00
BILL LAMBEER'S BASKETBALL	390,00
CASTLEVANIA 4	549,00
CHESSMASTER	549,00
CONTRA III	549,00
FINAL FANTASY 2	590,00
FINAL FIGHT	549,00
F ZERO	549,00
GHOULS AND GHOSTS	549,00
GRADIUS 3	439,00
JOE & MAC	549,00
JOHN MADDEN	590,00
LEMMINGS	549,00
PILOT WINGS	549,00
PIT FIGHTER	549,00
POPULOUS	439,00
RAIDEN	590,00
SMART BALL	549,00
R P M RACING	549,00
RIVAL TURF	549,00
DRAKKEN	549,00
STREET FIGHTER II	TEL
SUPER OFF ROAD	549,00
SUPER R TYPE	549,00
SUPER TENNIS	490,00
SUPER WRESTLEMANIA	549,00
TOP GEAR	549,00
TRUE GOLF CLASSIC	549,00
WORLD LEAGUE SOCCER	549,00
ZELDA 3	590,00

GAME GEAR

GAME GEAR + COLUMNS 990 F
GAME GEAR + SONIC 1 090 F
GAME GEAR + LOUPE + DONALD DUCK 1 090 F
ALIMENTATION SECTEUR 69 F

ALIEN SYNDROME	245,00
AXE BATTLER	245,00
BERLIN WALL	190,00
BUSTER BALL	245,00
CHESS MASTER	245,00
DONALD DUCK	190,00
DRAGON CRISTAL	245,00
FANTAZY ZONE	245,00
GLOC	245,00
J. MONTANA	245,00
MICKEY... ILLUSION	245,00
MONSTER WORLD 2	245,00
NINJA GAIDEN	245,00
OUT RUN	215,00
SHANGHAI II	245,00
SHINOBI	245,00
SLIDER	245,00
SONIC	245,00
SUPER MONACO	215,00
WONDER BOY	215,00

ADAPTATEUR POUR CARTOUCHE MASTER SYSTEM 175 F

MEGA C.D.

+ ERNEST EVANS 2 590 F

ERNEST EVANS	389,00
HEAVY NOVA	389,00
SOL FEACE	389,00

SUPER FAMICOM

SUPER FAMICOM + PRISE PERITEL 1 590 F
+1 CARTOUCHE AU CHOIX 1990 F

ADVENTURE ISLAND	549,00
CONTRA SPIRIT	549,00
GRADIUS III	549,00
HAT TRICK HERO	549,00
HYPER ZONE	439,00
LEMMINGS	490,00
NEW 3D SIMULATION GOLF	590,00
PILOT WINGS	590,00
POPULOUS	439,00
PRO SOCCER	549,00
ROCKETTER	439,00
RPM RACING	439,00
RUSHING BEAT	549,00
SMASH TV	490,00
STG	490,00
SUPER ALESTE	590,00
SUPER CUP SOCCER	549,00
SUPER E.D.F	490,00
SUPER R TYPE	439,00
THUNDER SPIRIT	549,00
TOP RACER	439,00

ADAPTATEUR SUPER NES/SUPER FAMICOM 195 F
AVEC UNE CARTOUCHE SUPER NES OU SUPER FAMICOM 100 F
AVEC 2 CARTOUCHES ACHETEES : GRATUIT

Bon de commande à envoyer à **ESPACE 3 VPC** - Rue de la Voyette - Centre de gros N°1 - 59810 LESQUIN Tel : 20 87 69 55

CONSOLES ET JEUX	PRIX
Frais de port (console : 50 F)	20 F
TOTAL A PAYER	

Nom : ..... Prénom : .....
Adresse : .....
.....
Code Postal : ..... VILLE : .....
AGE : ..... Téléphone : .....

Je joue sur :
SUPER NES ☐ SUPER FAMICOM ☐ MEGA CD ☐
MEGADRIVE ☐ NES ☐ GAME BOY ☐
MASTER SYSTEM ☐ GAME GEAR ☐

Mode de paiement :
☐ Chèque bancaire
☐ Contre-remboursement +35 F
☐ carte bleue
Numéro :
Date de validité :

SIGNATURE :
(parents pour les mineurs)
Signature :

TOUTES LES COMMANDES SONT LIVREES PAR COLISSIMO

C+10

REVIEW

Vous connaissez le karaoke ? Alors vous savez que cette mode venue tout droit de Tokyo, après avoir colonisé les USA, commence à faire son apparition en France. Vous n'êtes pas non plus sans savoir que, sous ce nom exotique, se cache un procédé qui permet de mixer votre voix sur la bande sonore d'une chanson, pendant que les paroles défilent sur un écran. L'apprenti chanteur peut donc reprendre les plus grands succès de ses vedettes préférées, sans risquer le trou de mémoire ! Plus qu'une mode, c'est carrément devenu une institution sociale au pays du Soleil-Levant !

En revanche, savez-vous que le karaoke peut être dangereux ? Les deux premières victimes s'appellent Teimi et Jeimie. Alors qu'ils s'apprêtaient à pousser la chansonnette, dysfonctionnement de l'appareillage électrique et les voilà brusquement réduits à une taille lilliputienne et aspirés à travers l'écran dans les tréfonds de la machine. Ils se retrouvent ainsi prisonniers d'un monde préhistorique et doivent regagner leur époque. Pour toute aide, ils bénéficient de la compagnie de deux dinosaures. Ceux-ci peuvent sauter en l'air et envoyer des projectiles, ou donner des coups de poing, sur les innombrables sales bêtes qui pullulent dans le coin.

Le boss de la fin du premier niveau est cette espèce d'homme des cavernes qui, à l'aide de sa machine infernale, projette des pierres sur le bout du museau de votre dinosaure préféré.

Il est même possible de faire du surf sur certains lacs souterrains.

L'espèce d'enclume en bas est un ascenseur.

Vous avez juste quelques secondes pour passer.

Si vous les frôlez d'un peu trop près, ces plantes carnivores vous goberont ! Cependant, c'est dans l'une d'entre elles que se cache l'accès à une salle-bonus !

DYNA W

COMMENTAIRE

BANANA "DYNO" SAN

Cette cartouche se situe entre le clone de Super Mario Bros et un jeu de réflexion. Cette fois-ci, le Hoshi de service est un dinosaure. C'est grâce à son aide et à votre jugeotte que vous allez pouvoir vous échapper du monde préhistorique. Une option mot de passe permet de reprendre le jeu à l'endroit où on s'est arrêté. La maniabilité de votre personnage est un des points forts de la cartouche : vous pouvez faire sauter en l'air votre dinosaure et, en quelques dixièmes de seconde, vous mettre debout sur son dos pour sauter à votre tour ! Cette technique vous permettra de vous emparer de bonus habituellement hors de portée. Dommage que l'option deux joueurs ne vous autorise à jouer que l'un après l'autre !

UN MOYEN DE LOCOMOTION ORIGINAL

La plupart du temps, vous serez à cheval sur votre dinosaure.

C'est un combattant hors pair et sa dextérité au combat vous sera précieuse.

Vous pourrez vous retrouver debout sur le dos de votre monture en un clin d'œil.

Celle-ci d'ailleurs saute aussi bien qu'un kangourou.

Après avoir été réduit, vous êtes aspiré dans l'appareil et vous retrouvez en pleine préhistoire.

DE L'ART DE PASSER LES OBSTACLES GRACE A SON DINOSAURE

... et d'escalader le dernier bloc avant qu'il ne s'enfonce dans les profondeurs de la Terre.

La colonne est trop haute pour que vous puissiez la sauter.

Vous avez le temps de regrimper sur votre monture...

La solution ? Vous mettre debout sur votre dinosaure et...

...sauter sur les blocs de pierre.

RS

Regardez un peu partout : les bonus se ramassent à la pelle !

UNE SEANCE DE KARAOKE UN PEU SPECIALE

COMMENTAIRE

KANEDA KUN

Le concept de Dyna Wars est très proche de celui de Super Mario Bros : un personnage mignon, une monture originale, des kilomètres d'écran à explorer, des warp-zones un peu partout, des entrées secrètes dans des stages-bonus... Cette cartouche apporte toutefois une innovation de taille : vous devez en permanence vous servir de votre cerveau, de bons réflexes ne suffisent pas. Le monde de Dyna Wars est parsemé de pièges logiques, de blocs de pierre à déplacer, à tourner, à manipuler... Bien souvent, il faudra mettre votre dinosaure à contribution : en le posant sur une dalle, il vous permettra par exemple d'ouvrir un passage secret et d'empêcher qu'il se referme... Des heures d'amusement en perspective !

EDITEUR : IREM
PRIX : F
DISPONIBILITE : JUILLET AU JAPON
DIFFICULTE : MOYEN
NOMBRE DE VIES : 1
OPTION CONTINUE : INFINI
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 2
CONTROLE : TRES PRECIS

1-2 JOUEURS | CARTOUCHE

PRESENTATION 66%

Une petite animation vous dévoile les dangers du karaoke.

GRAPHISME 86%

Des décors soignés, faisant largement appel aux dégradés et aux effets de transparence.

ANIMATION 81%

Les sprites ne sont pas très gros, mais l'animation est de bonne facture.

BANDE-SON 76%

Des airs variés qui savent rester discrets.

JOUABILITE 92%

Excellente !

DUREE DE VIE 91%

Entre la multitude de pièges et de casse-tête et la longueur des niveaux, vous n'êtes pas prêt d'en voir la fin.

INTERET 88%

D'accord, ce n'est qu'un clone de Super Mario Bros, mais un clone efficace et qui apporte deux ou trois petites innovations intéressantes.

SUPER FAMICOM REVIEW

PARODIU

Chez Konami, la vie est dure. Très dure. Les pauvres programmeurs sont enchaînés à leurs ordinateurs. Ils doivent travailler vingt-quatre heures sur vingt-quatre à produire des jeux d'arcade plus géniaux les uns que les autres, sous la menace de nabots qui circulent dans les laboratoires souterrains de la société, le fouet à la main, recherchant ceux qui confondraient l'endroit avec le Club Méd. Pas étonnant que, entre la pression qui est exercée sur eux, les coups, les tremblements de terre qui viennent de temps en temps ajouter un soupçon d'ambiance et l'impossibilité pour eux de lire chaque mois Consoles+, certains aient craqué !

Nous avons ainsi appris qu'on avait été obligé d'interner de toute urgence tous les membres d'une équipe de développement alors qu'elle venait juste de terminer un nouveau shoot-them-up : Parodius Da ! En y jouant, on se rend immédiatement compte combien a dû être dure la vie de ces pauvres programmeurs pour que leurs cervelles aient disjoncté à ce point ! Imaginez des niveaux, plus délirants les uns que les autres, qui vous emmènent en plein Pacifique à l'attaque d'un vaisseau pirate-chat, dans un château rempli de confiseries ou encore dans un niveau-flipper. Imaginez des créatures aussi folles que des pingouins qui agitent un drapeau blanc en cas de problème, un aigle aux couleurs des USA, une danseuse de cabaret des années trente, des lutteurs de Sumo, des cochons de l'espace, des statues inamicales de l'Ile de Pâques... Le délire à l'état pur !

Un décor typiquement japonais, avec ses cerisiers en fleur !

Un des passages difficiles : des milliers de bonbons de toutes les couleurs dressent une barrière infranchissable. Vous devez vous tailler un chemin, tout en évitant vos poursuivants, des citrouilles en baskets.

COMMENTAIRE

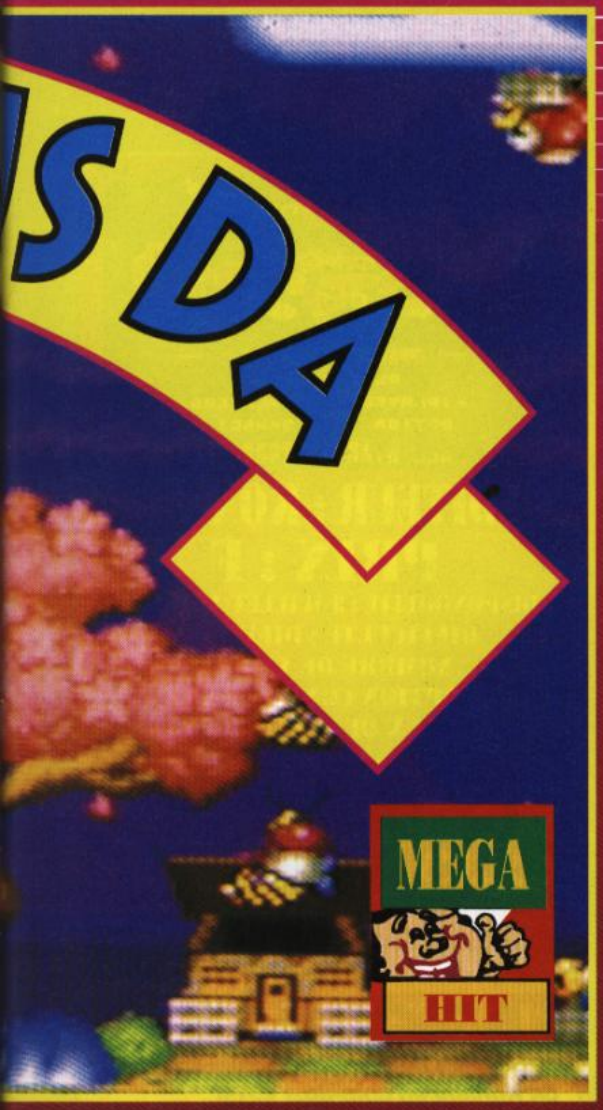
BANANA SAN

Konami poursuit sa vague d'adaptation avec un des titres qui a eu le plus de succès en arcade au Japon. Cela est sans doute dû au fait que le joueur peut choisir d'incarner un des quatre vaisseaux que la société avait utilisés dans ses shoot' précédents. En outre, ce jeu ne fait pas que reprendre les héros des jeux d'arcade précédents de la firme, il en est également la synthèse. Tous les éléments qui avaient contribué au succès des jeux précédents sont présents : le système de sélection des armes de Gradius par exemple, les personnages de Twin Bee, les délires de l'univers Konami... On obtient donc LE shoot-them-up par excellence, classique, sans failles, à la mécanique rodée et terriblement efficace. Mais, même si on en a largement pour son argent, si chaque partie est très amusante, je regrette le manque d'originalité de Parodius Da !
Une réussite... mais sans âme !

L'entrée du niveau confiserie.

Ce niveau n'est en fait qu'un seul et même gigantesque vaisseau, un peu comme dans R-Type.

Délires, vous avez dit délires ?



La célèbre danseuse de cabaret passe et repasse : attention à ses talons aiguilles !

Ce bonus est un champ de protection malheureusement limité dans le temps.

Au-dessus de la ville, des clowns projettent une série de projectiles aussi colorés que dangereux.

Après quelques tirs, ce boss de fin de niveau se retrouve dans une situation inconfortable.

Le niveau-flipper galactique ne vous laissera pas le temps de vous émerveiller sur les décors !

Le niveau deux avec ses vaisseaux-pirates dans le fond.

Les bouches pleines de dents : un des délires de Parodius Da !

Une série de Fuji San entrent en éruption alors que vous passez à proximité.

Ce boss vous envoie des torpilles en forme de statues de l'Ile de Pâques.

Ce lutteur de Sumo essaie de vous écraser, et fait trembler le décor sous son poids, déclenchant ainsi des chutes de pierres.

Détruisez les petits pingouins, fauteurs de troubles !

Une conception japonaise du capitaine Crochet !

EDITEUR : KONAMI
PRIX : F
DISPONIBILITE : 3 JUILLET AU JAPON
DIFFICULTE : DIFFICILE
NOMBRE DE VIES : 8
OPTION CONTINUE : 6
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 3
CONTROLE : OK

1-2 JOUEURS — CARTOUCHE

COMMENTAIRE

KANEDA KUN

J'ai été un peu déçu par la présentation par rapport à celle de la version PC Engine. Cette dernière était beaucoup plus longue et nettement plus délirante ! En revanche, même si les deux versions sont très semblables, celle de la SFC a connu quelques améliorations. La plus frappante vient de la bande sonore. Le jeu baigne dans des airs universellement connus provenant de la musique classique ou bien de comptines, mais avec une orchestration beaucoup plus rapide et rythmée. Le résultat est superbe ! De même, les graphismes, profitant de la résolution et de la palette de couleurs de la 16 bits de Nintendo, sont beaucoup plus soignés. Petits reproches. D'une part, le jeu n'est pas facile et j'en connais plus d'un qui va mettre son joypad en mode Slow ! Et puis, il existe quelques petits ralentissements et on ne peut pas jouer à deux en même temps.

LE CHARGEMENT CONTINU

Dans la plupart des shoot-them-up sur consoles, à la fin de chaque niveau, s'affiche un écran récapitulant les bonus et les scores ou annonçant le prochain niveau. Cela permet au jeu de charger en mémoire le niveau suivant sans faire attendre le joueur devant un écran noir. Parodius Da propose un chargement continu du jeu : pas de ruptures, pas de temps d'attente ! Chaque niveau commence dans l'espace, derrière un décor d'étoiles et de corps célestes en mouvement. C'est pendant cette période que se charge le nouveau stage.

LES APPAREILS À VOTRE DISPOSITION

PRESENTATION 89%
Une vague évocation des succès passés de Konami en coin-up.

GRAPHISME 91%
Plein de couleurs, de dégradés. Des personnages loufoques.

ANIMATION 88%
Un chargement en continu mais notons quelques petits ralentissements.

BANDE-SON 98%
Superbe !

JOUABILITE 86%
Le système de sélection des armes de Gradius est on ne peut plus pratique.

DUREE DE VIE 86%
Le jeu n'est pas évident. Il vous faudra vous accrocher !

INTERET 91%
LE shoot-them-up par excellence. Au programme: nettoyage de la moitié du cosmos de ses aliens, humour et dérision.

MEGADRIVE

Console seule 890F

Console officielle + Sonic + Game Adaptator 1290F

Console avec 1 jeu au choix* 990F

*à choisir parmis la sélection Ultima Games

service technique:
Modification 50/60Hz switchable
Modification pour avoir les textes en anglais sur certaines cartouches japonaise

PRO 1 = 190F.
Après une enquête auprès des utilisateurs, Ultima a promu la Pro 1 manette de l'année, elle dispose de tout ce qui se fait de mieux.

PRO 2 = 125F.
Tir automatique, contrôle de la vitesse de déroulement du jeu etc... vous satisferaient volontier, n'hésitez plus, pour seulement 125F Ultima vous offre la Pro 2. Sympa non? **La Pro 2 est livrée avec un stick adaptable sur la touche de direction.**

Game Adaptator = 99F.
Permet aux malheureux qui désolent de ne pouvoir utiliser les cartouches japonnaises d'accéder à la logithèque complète des titres disponibles. De plus le GA protège le volet d'insertion des cartouches.

JOYPAD	79F
Cable péritel	150F
Alimentation	160F
Cable Amstrad	190F
Cable pour moniteurs non péritel	150F

HITS SEGA	US	JP
Alien Storm	390	
Batman	445	
Fantasia	420	290
Ghouls'n Ghost	475	
Joe Montana II	390	350
Lakers (dispo	445	
Marvel Land	490	290
Merks	475	350
Moonwalker	390	
Pacmania	445	
Paper Boy	445	
PGA Tour Golf	445	
Pitfighter	475	
Shadow of the beast	490	
Shadow Dancer	445	
Spiderman	445	290
Toe Jam and Earl	475	390
Kabuki Soldier		390
Mickey	445	390
Monaco GP	445	390
NHL Hockey	445	
Revenge of Shinobi	445	390
Sonic	445	390
Street of Rage	445	390
Strider	490	390
Thunder Force III	470	
Speed Ball II	445	
J. Buster Douglas	390	

Road Rash	445	
Toki	425	
Centurion	390	
Shining in the Darkness	490	
Immortal	490	
Phantasy Star III	490	
Populous	250	
Donald	440	390
Golden Axe II	445	
F22	445	

NOUVEAUTES	US	JP
Kid Chameleon	450	390
Jordan VS Bird	450	
Wonder Boy V	470	
Two Crudes	445	
Desert Strike	490	
Robocod	445	
John Maiden II	445	
Devilish	445	
Chuck Rock	445	
D. R. Robinson Court	445	420
Ferrari GP Challenge	450	
The Simpsons	450	
Krusty Fun House	450	
Terminator	490	
Super of Road	490	
Alisia Dragon	445	390
Dahna		350

Fighting Master	490	390
Techmo World Cup	450	
Turbo Out Run	450	
Magical Tauwot	390	
Shinning Force	499	
Alien III	NC	
Grand Slaw	450	
Slim World	390	

PROMO SEGA	US	JP
Crack Down	150	
Populous	250	250
Gynoug	290	
Out Run	290	
Spiderman	250	
Fantasia	290	
Hell Fire	290	
Jewel Master	190	
fighting Master	350	350

CRACK DOWN + PRO 2 = 220

POPULOUS + CRACK DOWN = 220

SUPER PROMO LECTEUR CD ROM 2490F
Fonctionne sur toutes les consoles (japonaises et françaises)
Titres disponibles: Ernest Evan -> 390F Sol Feace -> 390F Heavy Nova -> 390F

GAMEGEAR

Tous les titres et nouveautés disponibles
JEU A PARTIR DE 190F

Alimentation	160F
Master Gear	150F
Loupe	90F

Alimentation + MasterGear + Loupe 220F

SUPER FAMICOM

+ de 50 titres disponibles

Pleine page, fonctionne sans ralenti, pour tous moniteurs et TV 50Hz, cartouches américaines dispo!

SUPER NES ou SUPER FAMICOM NC

SUPER FAMICOM ou SUPER NES + 1 JEU AU CHOIX 1990F
A choisir parmis notre sélection

STREET FIGHTER II

CARTOUCHES SUPER FAMICOM

ACTRAISER	390
AERA 88	390
ARTHUR QUEST	690
CASTEL VANIA IV	650
CONTRAT SPIRIT	NC
F-ZERO	590
GOEMAN FIGHT	650
JOE AND MAC	650
MYSTICAL NINJA	590
PIT FIGHTER	590F
PILOT WING	590
AERA 88	650
SUPER MARIO LAND	590
ZELDA III NEW	640
SMATCH TV	590
SUPER FORMATION SOCCER	640
THUNDER SPIRIT	490
MAGIC SWORD	650
YS III	590

NOUVEAUTES

Dragon Ball	
Final Fight Guy	
Rushing Beat	
F1 Grand Prix	
Ranma 1/2	
Superscope	
Valis IV	490
SD Great Battle II	490
SD Dodge Ball	490
Magic Adventure	490
Addam's Family	590

ULTIMA games

LES AGENCES EN FRANCE

PARIS
5, bd Voltaire - 75011 - Tél. 16 (1) 43.38.96.31

PARIS
21, rue de Turin - 75008 - Tél. 16 (1) 42.94.97.14

LILLE
72, rue de Paris - 59800 - Tél. 20.42.09.09

BORDEAUX
3, cours Alsace Lorraine - 33000 - Tél. 56.44.47.70

MARSEILLE
26, rue de la Palud - 13001 - Tél. 91.33.24.25

***NOUVEAU* -> MULHOUSE**
13, rue de Hugwald - 68000 - Tél. 89.66.37.67

JEU A PARTIR DE 100 F

NEC

Coregrafx et 1 jeu	990F
Coregrafx II et 1 jeu	1090F
LT portable + écran cristaux liquides	6490F
TURBO GT	2490F
SUPERGRAFX + 1 JEU	1490F
DUO NEC	3490F
MANETTE PRO2	190F

NEO GEO

Néo Géo seule 2990F

La Borne d'Arcade à domicile !

Néo Géo + FATAL FURY PROMO

Nouveautés :	Sengoku II
Base Ball Stars II	Ninja Commando
King of Monsters II	Andro Dunos

PROMOS :
MEMORY CARD 190 F
2ème MANETTE 490 F

Jeu à partir de 790F

JEU A 790 F
BASEBALL 2020
MAGICIAN LORD
CYBERLIPS
LEAGUE BOWLING

JEU A 1490 F
BURNING FIGHT
LAST RESORT
MUTATION NATION
FATAL FURY
SOCCER BRAWL
FRENZY FOOTBALL
SENGOKU
EIGHT MAN
ROBO ARMY
THRASH RALLY

LYNX

NOUVEAUTE
TOKI -> 320F

LYNX 790F
LYNX + 1 JEU + ALIMENTATION 990F

ACCESSOIRES	
Cable pour jouer à 2	64
ADAPTATEUR AUTO	190
ALIMENTATION SECTEUR	150
PACK BATTERIES	100
PARE SOLEIL	45
SAC DE TRANSPORT	110
LISTE DES JEUX	
BLUE LIGHTNING	270
ELECTROCOP	270
RAMPAGE	320
GATES OF ZENDOCON	270
GAUNTLET	270
CALIFORNIA GAMES	270
XENOPHOBE	270
CHIP'S CHALLENGE	270
SLIME WORLD	270
ZARLOR MERCENARY	270
KLAX	320
WARBIRDS	270
ROBO SQUASH	270
ROAD BLASTER	320
TOURNAMENT CYBERBALL	320
NINJA GAIDEN	270
PAPERBOY	270
APB	320
RYGAR	320
HARD DRIVIN	320
TURBO SUB	320
SCRAYARD DOG	320
AWESOME	320
CHECKERED FLAG	320
BLOCK OUT	270
MS PAC MAN	270
STUN RUNNER	320
XYBOTS	320
SHANGAI	270
VIKING CHILD	320
ISHIDO	320
BILL AND TED'S	320
ROBOTRON	320
GOLF CHALLENGE	320

Nom Prénom :
Adresse complète :

Tél. : (obligatoire)
CB n° :
Date d'expiration :
Signature :

BON DE COMMANDE CONSOLES et JEUX
à renvoyer uniquement à notre agence de Paris
ULTIMA GAMES : 5 Bd Voltaire - 75011 Paris
Tél. (1) 43 38 96 31
demander la VPC pour la disponiblité des produits

En cas de paiement par chèque veuillez joindre celui-ci à votre commande et le libeller à l'ordre d'ULTIMA.

C+ 10

Produit	Prix	Produit	Prix
		Port matériel 100F - Port logiciel 25F	Montant
			Total

JUIN 1992 C+

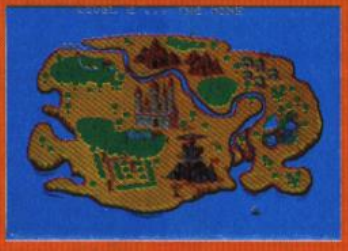
Offres dans la limite des stocks disponibles, prix révisable sans préavis - Attention certains articles peuvent ne pas être disponible dans certains ULTIMA Games.

SEGA, MEGA DRIVE, GAMEGEAR, LYNX, FAMICOM, NEO GEO, COREGRAPHX, SUPERGRAPHX, etc... sont des marques déposées par leur propriétaire respectif. Photos non contractuelles Offre valable jusqu'au 31/05/92

REVIEW

BUILD

Pendant que j'avance sur les flammes, grâce à mes chaussures magiques, je place un escalier devant les animaux (apparemment agressifs) qui me permettra de leur marcher dessus sans qu'ils me touchent.



Après une traversée plus que périlleuse, Melba découvre sur l'île une bouteille contenant une carte mystérieuse (le hasard fait bien les choses !).

Bien que ce ne soit pas la fin du niveau, vous devez détruire cet ersatz de monstre pour pouvoir sortir de la maison que vous avez construite.

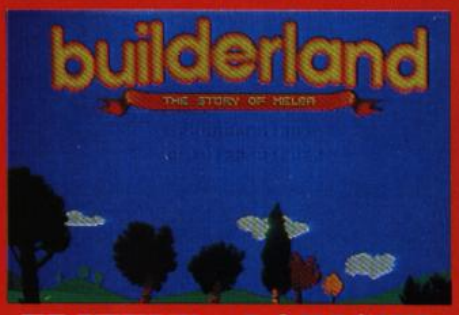
COMMENTAIRE

En chargeant Buiderland sur ma NEC j'ai été surpris de constater qu'il marchait avec l'ancienne System Card alors qu'il est indiqué "Super CD-Rom" sur la boîte... L'adaptation de ce jeu micro a surtout évolué en fluidité (normal !) mais le système est identique. Ce programme ne m'a pas accroché malgré son intérêt et son originalité, je le trouve lassant à long terme. De plus, je ne vois pas pourquoi il est sorti sur CD car, côté musique, il ne propose qu'une petite demi-douzaine de "mélodies" assez rébarbatives et pas de dessins animés. Ce qui m'a le plus déplu en dehors de la mauvaise ergonomie est la piètre tolérance dans la gestion des blocs : par exemple, vous vous arrêtez avec, théoriquement, la place pour poser un objet devant vous, eh bien il suffit d'un pixel pour que vous vous retrouviez six pieds sous terre ! A réserver aux passionnés.

DOUGLAS

A la suite d'un kidnapping sauvage, la bonne amie de Melba se trouve prisonnière sur une île, gardée par un sinistre individu. N'écoutant que son cœur, Melba traverse à la nage l'étendue qui le sépare de sa bien-aimée, sans se douter des dangers qui vont lui barrer la route... Au moindre trou dans le sol, Melba tombe dedans et ne peut s'en sortir seul ! Votre rôle est donc de rendre le terrain plus praticable en ajoutant aux end roits adéquats des blocs de pierre, des escaliers, de petits nuages flottants... Le tout dans un temps limité. Il vous est également possible de détruire directement les ennemis à l'aide de bombes, couteaux, flèches, ou encore de bloquer leur trajectoire. Vous disposez de ressorts pour sauter plus haut, de casques de protection, de pioches, de chaussures de protection... Des petits drapeaux vous permettent de récupérer du temps, et de n'avoir pas à tout refaire après la perte d'une vie. De temps à autre vous rencontrez une maison en pièces que vous devez reconstruire, prenez-en ensuite la porte et vous devrez affronter un monstre ; sa destruction est aisée et vous procure le cœur de la bête, très utile pour combattre le monstre final du jeu. A la fin de chaque niveau, le monstre-gardien vous indique le mot de passe permettant de commencer au niveau suivant, ce qui vous évitera de recommencer un niveau que vous avez réussi à achever. A noter qu'en appuyant sur 2 et Select vous pouvez vous suicider pour reprendre le jeu dans de meilleures conditions...

A la suite de nombreux dangers, notre héros arrive devant l'antre du monstre de la forêt.Une fois à l'intérieur, il doit récolter toutes les flammes, afin de lui faire tomber sur la tête toutes sortes d'objets et de pouvoir récupérer son cœur (il ne fait rien pour se préserver de vos assauts). Un conseil : ne gaspillez pas vos munitions!



EDITEUR : LORICIEL
PRIX : E
DISPONIBILITE : OUI
DIFFICULTE : DIFFICILE
NOMBRE DE VIES : 3
OPTION CONTINUE : 2
NIVEAUX DE DIFFICULTE : —
CONTROLE : MOYEN

1 JOUEURS | CARTOUCHE

TIP !

Comment éviter les affreuses boules de poils rouges qui vous sautent dessus? Mettez le ressort dans le trou, tuez la première créature à l'aide du boulet, prenez la pomme montante et placez-la sous le dernier monstre. Ensuite prenez des blocs pour bloquer les cochons, tout en sachant que, s'ils sont de la même teinte, ils s'éliminent. Dégagez Melba et regardez ce qui va se passer: le méchant du milieu n'a pas la vitesse nécessaire pour vous toucher, vous rebondissez donc sur le ressort, marchez sur le cochon grâce aux blocs précédemment disposés, et le tour est joué.

COMMENTAIRE

ROBBY

Pourquoi ce jeu est-il édité sur CD-Rom alors qu'il tiendrait largement sur une Hucard (et intéresserait plus de joueurs français ne possédant pas de lecteur CD)?
Eh bien voilà, le CD-Rom est devenu le support principal des jeux NEC au Japon ; de plus, les Hucard Coregrafx ne sont pas compatibles avec la Turbografx (modèle américain de la console NEC), d'où l'avantage de proposer un titre sur CD, les Super CD-Rom japonais et américains étant capables de lire les mêmes CD. Cela étant, il n'était pas interdit à Loriciel d'habiller un peu plus son jeu avec des séquences animées plus riches, par exemple. Cependant, l'originalité de Builderland saura séduire les amateurs de jeux dans lesquels la réflexion prime sur réflexes.

PRESENTATION 45%
On dispose d'un tableau d'options qui permet d'accéder aux passwords, aux highscores, et à l'intro (quelconque).

GRAPHISME 50%
Un style naïf mais trop peu travaillé.

ANIMATION 40%
Les sprites animés sont petits et rares mais cela ne nuie pas à l'intérêt d'un tel jeu de réflexion.

BANDE-SON 40%
Les musiques CD auraient pu être entièrement jouées avec le sound-chip ! Décevant ! Bruitages simples.

JOUABILITE 50%
Discutable car l'accélération du curseur est bizarre et m'a gêné. En appuyant sur 2 et select vous vous suicidez...

DUREE DE VIE 65%
Jeu de réflexion dont la jouabilité est la principale difficulté. Pour les acharnés.

INTERET 68%
Un jeu original qui contient de bonnes idées mais qui aurait cependant gagné à être plus travaillé.

REVIEW

Terraforming est le nouveau jeu de Right Stuff et, devinez quoi ? Oui, c'est un shoot'em up à scrolling horizontal ! Cette fois, vous incarnez le pilote de l'Eternal Frontier, un vaisseau de combat particulièrement puissant, qui part explorer un monde étrange et relativement. Pour vous défendre, vous disposez d'un laser évolutif (qui peut emmagasiner de l'énergie à la manière de R-Type) et de trois types de modules que vous récolterez en cours de route : jaune pour les missiles, rouge pour les lasers et bleu pour les têtes chercheuses. Mais, attention, lorsque vous êtes touché par l'un de vos nombreux ennemis, la puissance de vos armes chute. La plupart de vos adversaires sont d'étranges animaux tout droit sortis de l'imagination de Syd Mead, qui a travaillé en tant qu'illustrateur sur des films aussi célèbres que Blade Runner, Aliens ou encore 2001, l'Odyssée de l'espace.

Encore un paysage sorti de l'imagination de Syd Mead, le designer du jeu. Mais ne vous attardez pas pour le regarder car l'ennemi, lui, n'a qu'un seul but : vous anéantir.

Le troisième niveau est difficile, les ennemis ont tendance à se confondre avec le décor. Méfiez-vous du crapaud mutant qui vous mitraille du bas de l'écran.

Méfiez-vous des ces "ombrelles volantes", elles risquent fort de vous prendre en tenaille.

COMMENTAIRE

Pas de problème, je partage l'avis de Doguy. Ce shoot-them-up est vraiment infernal. Dès lors que vous parviendrez à prendre tous les bonus de tir, vous allez en voir de toutes les couleurs. La multitude d'allens déferlent à un rythme d'enfer. Malgré cette débauche de lasers et autres missiles colorés, à aucun moment je n'ai eu l'impression d'être dépassé. La jouabilité exemplaire et le scrolling ultra-fluide renforcent ce sentiment. Sans être aussi amoureux de ce jeu que Doguy, je dois reconnaître que Terraforming survole l'espace avec maestria.

Le survol des volcans du second niveau n'est pas de tout repos. Au sol, ces étranges pachydermes vous bombardent de missiles.

Le look de Terraforming est vraiment original. Admirez ce vol de dragons... avant de les réduire en cendres avec votre laser !

REVIEW

L'Eternal Frontier est équipé d'un canon laser qui emmagasine l'énergie à la manière de R-Type. Il peut également utiliser son réacteur pour détruire les adversaires qui arrivent par l'arrière.

Les graphismes de Terraforming sont beaux et colorés. Et l'effet de parallaxe est particulièrement bien réalisé. Moi, j'aime !

Pour vous en sortir, il faudra zigzaguer entre les éruptions et les tirs adverses.

En récupérant les bonus, vous pouvez acquérir une puissance de feu qui ferait pâlir d'envie Terminator lui-même. Croyez-moi, vous en aurez besoin !

LES BOSS DE TERRAFORMING

Les gardiens de fin de niveau de Terraforming sont assez étonnants. Le premier n'est pas trop difficile à vaincre : faites seulement attention de ne pas rester en face de lui. Le second, bien qu'immobile, risque de vous donner du fil à retordre avec ses attaques fulgurantes. Un conseil : ne vous arrêtez jamais de bouger. Le troisième est un sorte de globe qui ne vous demandera pas trop d'effort. Le quatrième, très coriace, vous lance des gerbes de boules de feu et ses ailes produisent d'immenses vagues d'énergie.

EDITEUR : RIGHT STUFF

PRIX : F

DISPONIBILITE : OUI
DIFFICULTE : MOYENNE
NOMBRE DE VIES : 4
OPTION CONTINUE : OUI
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 4
CONTROLE : EXCELLENT

1 JOUEURS		CARTOUCHE

PRESENTATION 45%

L'introduction est nulle si on la compare à celle de Spriggan, Gate of Thunder... mais les options sont simples d'accès.

GRAPHISME 80%

Soignés et colorés, ils font preuve d'un style indéniable. Une réussite !

ANIMATION 85%

Excellente malgré quelques ralentissements dus au nombre de sprites.

BANDE-SON 90%

Les musiques, variées, sont superbes et prennent le pas sur les bruitages.

JOUABILITE 75%

Très maniable. Dommage, tout de même, que l'utilisation du réacteur comme arme influe sur la vitesse du vaisseau.

DUREE DE VIE 60%

Le point faible du jeu. En niveau "normal", on progresse trop vite (les options continues semblent infinies !).

INTERET 80%

Voilà un shoot'em up qui fait honneur aux capacités du Super CD-ROM. Original, bien conçu et plein de punch...

COMMENTAIRE

DOGUY

Ça, c'est du shoot'em up ! Sans être aussi sauvage que Spriggan ou aussi infernal que Gate of Thunder, Terraforming a bien des atouts dans sa manche. En fait, tout est dans l'ambiance graphique et sonore. Bien que la NEC ne puisse pas retranscrire la finesse des dessins originaux de Syd Mead, on reconnaît son "coup de pinceau". Le style ne plaira peut-être pas à tout le monde mais il est particulièrement original. Quant aux musiques, qui mêlent toutes sortes d'influences, du classique au heavy metal, elles comptent parmi les meilleures que j'ai jamais entendues dans un jeu.
Enfin, la jouabilité est bonne : votre vaisseau voltige en tous sens sans être bloqué par le décor. Un regret, malgré tout : les fréquents ralentissements qui, sans être trop gênants, donnent la désagréable impression de jouer sur une Super Nintendo. Quoi qu'il en soit, Terraforming est un très bon jeu du genre qui mérite vraiment le détour.
Et moi, j'y retourne !

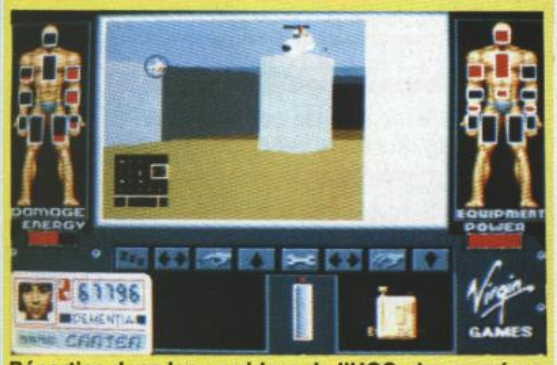
REVIEW

En ce xxie siècle, les androïdes ont pris une grande importance dans la vie de tous les jours. Ils servent aussi bien aux travaux ménagers qu'à faire la guerre à notre place ou à piloter les avions. L'UCC, aussi connu sous le pseudonyme de "Corporation", est le principal constructeur d'androïdes, et fournit ainsi plusieurs centaines de pays. Cette société a donc une influence importante auprès de plusieurs gouvernements et on la soupçonne d'enfreindre de nombreuses réglementations quant à la recherche scientifique, sans se soucier des lois.

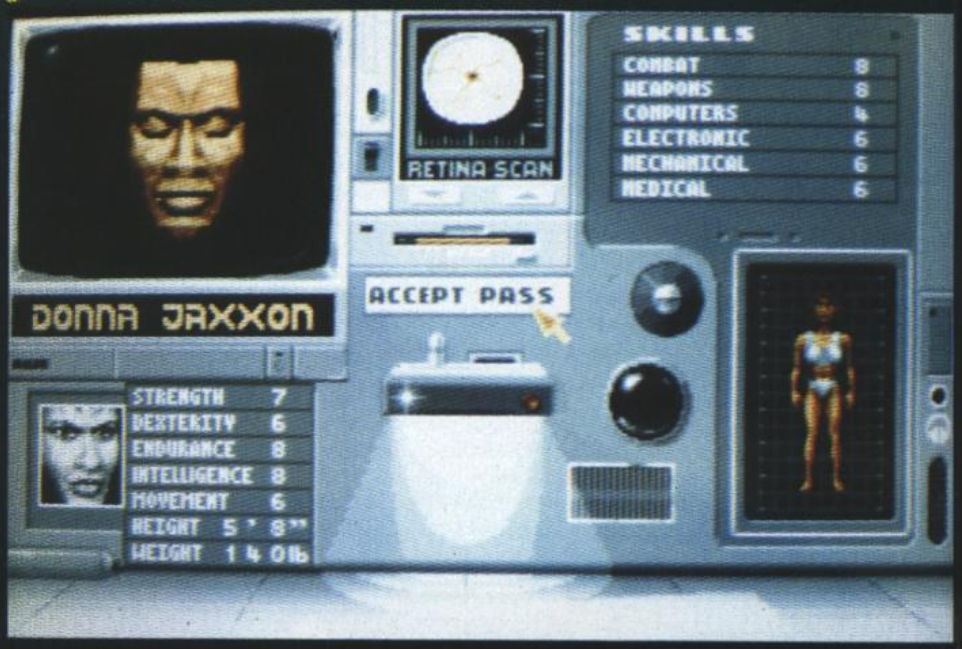
L'organisation dont vous faites partie a été prévenue qu'une série d'expériences génétiques illégales auraient eu lieu dans le building de la Corporation; apparemment, certains de ses membres peu scrupuleux désirent vendre des mutants tueurs au pays qui leur fera l'offre la plus juteuse. N'ayant aucune preuve, l'Agence dépêche son principal agent (vous!), et le charge de trouver et de ramener des embryons génétiquement modifiés, de manière à confondre l'UCC.

L'action se déroule dans un décor en 3D utilisant une technique de programmation dite de polygones pour les corridors; dans ces derniers, les monstres et les objets sont gérés comme des sprites. Vous voyez par les yeux du personnage, qui peut aussi bien tourner la tête que la lever ou la baisser. Votre objectif est d'explorer la tour de la Corporation, de ramasser des équipements et de résoudre les énigmes, pour finalement arriver au dernier niveau. Evidemment, la Corporation accueille fraîchement les intrus, et vous rencontrerez en chemin ce qui se fait de mieux en mutants dégénérés (et dangereux!). Vous êtes très heureusement bien armé — mais cela suffira-t-il contre les machines à tuer de l'UCC?

DISCRETION ET SABOTAGE



Réparties dans les corridors de l'UCC, des caméras (les mêmes que dans votre banque) surveillent le moindre de vos gestes. Elles préviennent les gardes quand des intrus pénètrent illégalement dans le building (vous, par exemple!). Les niveaux disposent de pièges plus désagréables, sous la forme de rayons infrarouges invisibles ou de dalles à pression. Il est possible de désactiver le système de sécurité de chaque niveau, ou plus simplement d'exploser les caméras d'un tir bien placé.



▶ *Choisissez votre personnage et sélectionnez quelques équipements pour vous aider dans le jeu.*

CHOIX DE L'EQUIPEMENT

Après avoir sélectionné l'agent, vous pouvez choisir un peu d'équipement : des explosifs, des réserves d'énergie ou même des jet-packs ! Vous pouvez aussi vous équiper de membres bioniques qui vous aideront dans le combat au corps à corps. Votre organisation ne dispose pas de fonds illimités, vous devez donc faire un choix !

CARTE D'ACCES AMELIOREE

Au début du jeu, vous n'avez accès qu'aux deux premiers niveaux. Pour pouvoir monter plus haut, vous devez utiliser les terminaux dispersés dans le bâtiment. Vous pourrez ainsi modifier votre accréditation, de façon à monter peu à peu dans le gratte-ciel. Il faudra malheureusement renouveler cette procédure plusieurs fois...

◀ *Au catalogue : "Admirez cette superbe jambe bionique, qui vous permettra de courir comme un champion olympique !"*

REVIEW

CHOISISSEZ VOTRE AGENT !

Au début du jeu, le joueur peut choisir l'agent qu'il désire incarner parmi les six proposés : deux hommes, deux femmes et deux androïdes. Chaque agent possède ses propres compétences et même des pouvoirs paranormaux. Les androïdes n'ont évidemment aucun pouvoir psychique.

Surveillez votre progression avec la mini-carte (en bas à gauche). ▼

COMME A LA FOIRE !

En vous déplaçant dans les couloirs de ce gratte-ciel, vous rencontrerez de nombreux droïdes de sécurité et de non moins nombreux mutants. Heureusement, vous démarrez le jeu avec un blaster tout à fait efficace, et vous pourrez ramasser d'autres armes pendant vos pérégrinations. Sélectionnez votre arme, visez et tirez ! Si vous subissez des dommages, utilisez un "medical kit" (si vous êtes humain) ou quelques pièces de rechange (pour les droïdes).

COMMENTAIRE

RICH

Corporation m'a immédiatement impressionné avec son excellente interface et sa bonne jouabilité. En fait, bien que j'aie joué très longtemps, j'ai le sentiment de n'avoir qu'effleuré le jeu, d'une profondeur et d'une complexité peu communes. Les graphismes (en particulier les écrans de présentation) sont très impressionnants, même si je trouve que les corridors manquent de variété. Je me suis très rapidement perdu, car il n'y a aucun point de repère. La bande sonore est bonne, et le thème qui accompagne l'action très correct. J'ai été un peu déçu par les bruitages, qui sonnent "plat" et manquent de variété. Au total, Corporation est un jeu difficile mais passionnant qui devrait plaire à la plupart des joueurs.

COMMENTAIRE

JULIAN

Corporation est tout à la fois original et impressionnant. A partir des écrans de présentation, vous êtes pris dans une atmosphère angoissante, et pouvez jouer des heures sans vous en rendre compte. Faire une carte des différents niveaux est plus qu'utile, car il est très facile de se perdre dans ce labyrinthe de couloirs vides et identiques.
Le jeu est passionnant, et de très nombreuses heures seront nécessaires pour en voir la fin. Evidemment, les amateurs d'arcade "pure" auront du mal à garder leur attention fixée sur ce jeu pendant tout ce temps, mais les autres ne seront pas déçus. Si vous aimez les jeux longs et complexes, n'hésitez pas, Corporation est pour vous !

EDITEUR : VIRGIN
PRIX : D
DISPONIBILITE : IMMINENTE
DIFFICULTE : ASSEZ DIFFICILE
NOMBRE DE VIES : 1
OPTION CONTINUE : —
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 1
CONTROLE : BON

PRESENTATION 80%

De bonnes options au début du jeu, accompagnées de superbes écrans de présentation.

GRAPHISME 75%

Les graphismes sont parfois imprécis, mais l'ensemble est impressionnant !

BANDE-SON 70%

La musique est agréable, mais les bruitages ne sont qu'acceptables.

JOUABILITE 80%

L'interface est basée sur des icônes, ce qui facilite grandement la prise en main.

DUREE DE VIE 85%

De très nombreux niveaux s'offrent à votre sagacité et à vos réflexes...

INTERET 70%

Un jeu de qualité, basé en grande partie sur son ambiance.

COMMANDEZ LES PREMIERS NUMÉROS DE CONSOLES +

Numéro Hors Série

Numéro 1

Numéro 2

Numéro 3

Numéro 4

Numéro 5

Numéro 6

Numéro 7

Numéro 8

Numéro 9

RETOURNEZ-NOUS DES AUJOURD'HUI LE BON DE COMMANDE CI-DESSOUS ACCOMPAGNÉ DE VOTRE RÈGLEMENT A L'ORDRE DE CONSOLES +

BON DE COMMANDE DES ANCIENS NUMEROS DE CONSOLES +

A retourner à CONSOLES + – B.P. 53 – 77932 PERTHES CEDEX
(Vous pouvez également vous procurer ces numéros de Consoles + à : l'accueil, 9-11-13, rue du Colonel Pierre-Avia, 75015 PARIS)

Numéro Hors Série (450074) ☐	Numéro 2 (451002) ☐	Numéro 4 (451004) ☐	Numéro 6 (451006) ☐
Numéro 1 (451001) ☐	Numéro 3 (451003) ☐	Numéro 5 (451005) ☐	Numéro 7 (451007) ☐
Numéro 8 (451008) ☐	Numéro 9 (451009) ☐	Nombre de numéros:	Somme totale:

Je vous adresse la somme de 29 F pour chaque numéro par :

Chèque bancaire ☐ Chèque postal ☐

NOM : ..... Prénom : .....

Adresse : .....

Code postal : ..... Ville : .....

(Délai d'expédition : 6 semaines)

REVIEW

OLYMPIC

US Gold prépare les jeux olympiques à sa manière en nous offrant cette cartouche de sports multiépreuve basée sur les disciplines olympiques. Au menu : course de 100 mètres, 110 mètres haies, saut à la perche, lancer du marteau, tir à l'arc, épreuve de natation et enfin plongeon. La plupart des épreuves combinent l'agilité des doigts (comme des trilles au piano) à une synchronisation rigoureuse qui trouve sa pleine expression dans le plongeon et le saut à la perche. L'entraînement vous sera d'ailleurs très utile avant de commencer les Jeux proprement dits, pour vous familiariser avec les commandes. Le plongeon dispose même d'un mode apprentissage très bien réalisé. Vous sélectionnez dans un premier temps le type de plongeon voulu et ses variantes éventuelles. Le programme se charge alors de réaliser ce plongeon devant vous en vous montrant simultanément les touches et mouvements joypad à effectuer. Une fois au fait des techniques de chaque épreuve, participez aux Jeux, seul ou avec des amis. Le championnat régional est assez facile à gagner mais c'est une toute autre histoire pour les Jeux olympiques eux-mêmes. Toutefois, avec un peu d'acharnement, peut-être parviendrez-vous à monter sur la première place du podium et à établir un nouveau record du monde ?

Le lancer du marteau se déroule en deux phases, rotation lente puis rapide. Nul besoin, ici, de contrôler la fenêtre de sortie.

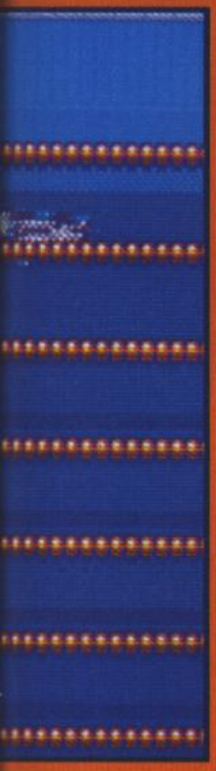
Le saut à la perche est une épreuve difficile, demandant une synchronisation hors pair. Dommage que le mode apprentissage ait été omis dans cette version.

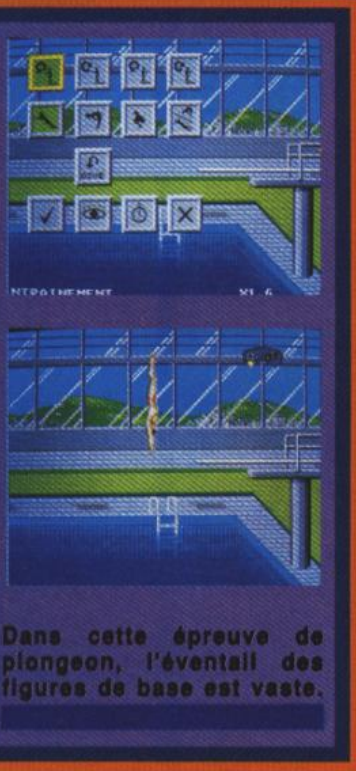
COMMENTAIRE

JIMMY H.

Sans être le jeu du siècle, Olympic Gold est un bon jeu multiépreuve.
Les épreuves choisies couvrent un large éventail. Synchronisation et adresse priment sur la vitesse d'exécution, ce qui rend le jeu plus accrocheur. La réalisation est d'un bon niveau. L'animation en particulier est d'une excellente fluidité et d'une bonne rapidité, ce qui n'est pas si évident avec six grands sprites à gérer, en sus du scrolling normal et différentiel dans certains cas. Le niveau de difficulté est parfait : s'il est facile de remporter la médaille d'or dans les jeux régionaux, il faut déjà s'accrocher au niveau national et plus encore aux Jeux olympiques. Le seul vrai reproche concerne, à mon sens, le mode apprentissage, limité ici au plongeon, alors que la version Master System l'étend à deux autres épreuves. Toutefois, le jeu n'en demeure pas moins bien fait et agréable à pratiquer.

Il est important d'acquérir la bonne synchronisation pour gagner du temps au franchissement des haies.





Dans cette épreuve de plongeon, l'éventail des figures de base est vaste.

COMMENTAIRE

ROBBY

US Gold tient le bon bout avec cet Olympic Gold, LE jeu officiel des Jeux olympiques de Barcelone. Je n'ose pas imaginer le montant du chèque qu'a dû signer l'éditeur anglais pour obtenir ce privilège. A mon avis, un tel produit manquait à la logithèque de la Megadrive (je suis assez friand des jeux multiépreuve). D'une très bonne réalisation générale, cette cartouche m'a fait passer de très bons moments en compagnie de Jimmy. Si quatre joueurs peuvent concourir lors d'une même partie, on ne peut pas s'affronter simultanément ce qui est le seul défaut du jeu.

GOLD

Encore un effort mais il est sans doute trop tard pour remporter la course.

Pour avoir la mouche, vous devez tenir compte du vent, armer au maximum pour diminuer ses effets et compenser en permanence les tremblements de votre bras d'arc.

EDITEUR : US GOLD
PRIX : NC
DISPONIBILITE : OUI
DIFFICULTE : FACILE/MOYEN/DIFFICILE
NOMBRE DE VIES : —
OPTION CONTINUE : —
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 3
CONTROLE : EXCELLENT

1-4 JOUEURS | CARTOUCHE

PRESENTATION	**86%**
Historique, cérémonie de la flamme, démos des épreuves, entraînement et choix de la difficulté, tout y est.	
GRAPHISME	**81%**
Les décors sont bien travaillés et les sprites sont fidèles et de grande taille.	
ANIMATION	**90%**
Du très bon travail : les mouvements bien décomposés semblent naturels et le scrolling différentiel apporte un plus.	
BANDE-SON	**60%**
Hurlements de la foule, autres bruitages, musique agréable, mais rien de bien extraordinaire.	
JOUABILITE	**85%**
Excellente réponse du joystick et mode entraînement judicieux.	
DUREE DE VIE	**75%**
Le jeu en solitaire risque de manquer un peu d'attrait, mais entre amis...	

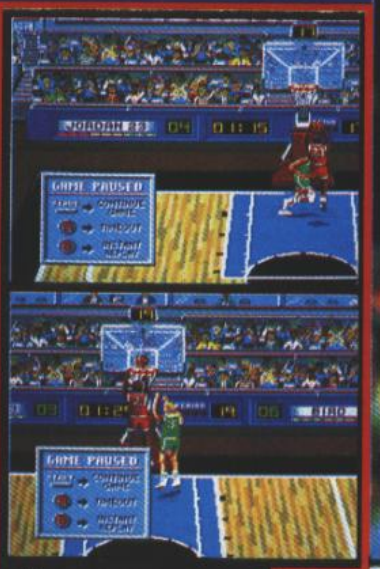
INTERET 83%

Un excellent jeu, auquel il manque cependant l'étincelle de génie propre aux Mega Hit.

Après Lakers vs Celtics, voici un nouveau jeu dédié au basket-ball. Cette fois-ci, il ne s'agit que d'un match "1 contre 1", entre deux joueurs célèbres, Larry Bird et Michael Jordan, ce qui ne présente évidemment pas le même intérêt. Parlons un peu du jeu. Trois activités vous sont proposées, chacune disposant de plusieurs options. La première est le match 1 contre 1 proprement dit. Vous pouvez choisir votre joueur, le niveau de difficulté (si vous jouez contre l'ordinateur), et sélectionner votre mode : le mode arcade permet de faire de superbes figures dans le style des shows de basket ; le mode simulation prend en compte la fatigue des joueurs. Le 1 contre 1 reprend les règles classiques, avec quelques adaptations. Ainsi, si vous récupérez le ballon, vous devez ressortir de la raquette avant de pouvoir tirer au panier. Les deux grandes perches (moi, je ne peux pas jouer au basket, je suis trop petit...) sont face à face, et essaient de marquer un panier. Tirs à deux mains, à une main, course, dribble, les possibilités sont nombreuses. Les personnages sont grands et bien dessinés, mais l'animation est peu réaliste. La seconde partie du jeu correspond au concours de tirs : vous devez lancer 30 ballons et marquer le maximum de points. Le personnage est vu de dos, et l'animation est ici nettement plus réussie. Le timing est primordial, et c'est loin d'être facile. La troisième partie est le concours de smashs. Vous dirigez le joueur en vue latérale, et il doit courir, sauter et marquer un panier. Cette séquence me fait fortement penser à l'antédiluvien Summer Games. On appuie sur une touche, on attend, on appuie sur une autre touche, on garde appuyé, on relâche, etc. Intérêt des plus limités.

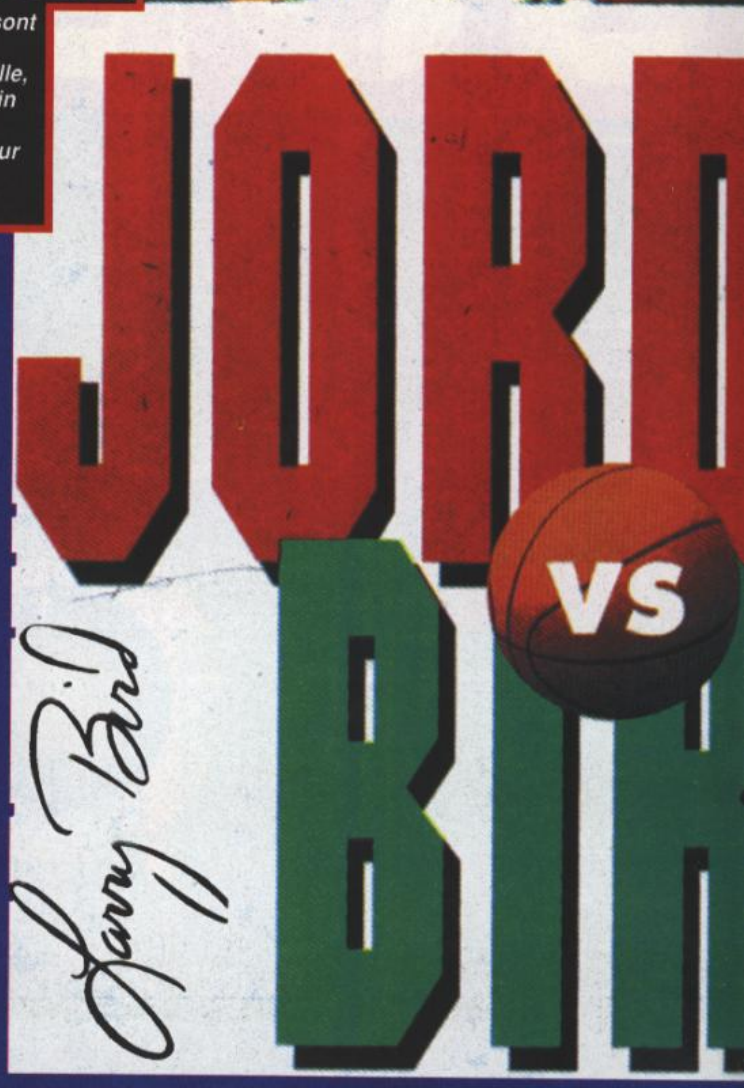
SMASH !

En mode 1 contre 1 et si l'option arcade est sélectionnée, il est possible de faire des figures amusantes, pour peu, évidemment, que votre adversaire vous en laisse l'occasion. Pour effectuer ce type de mouvement, il faut courir vers le panier et, tout en gardant le bouton A appuyé, presser au bon moment l'un des deux autres boutons (selon le mouvement désiré). Si votre 'timing" est bon, vous aurez droit à un superbe panier, avec éventuellement des applaudissements de la foule et/ou les flashs des journalistes. Evidemment, ce type de panier ne compte que pour 1 point...
Beau mais pas très efficace !



Si les personnages sont bien dessinés et les sprites de grande taille, leur animation est loin de la perfection. Le scrolling sur la largeur de l'écran est en revanche fluide.

Les mouvements sont variés, et il est possible de tirer à une ou à deux mains. On peut également bloquer les tirs, mais cela demande de la précision et un bon "timing".



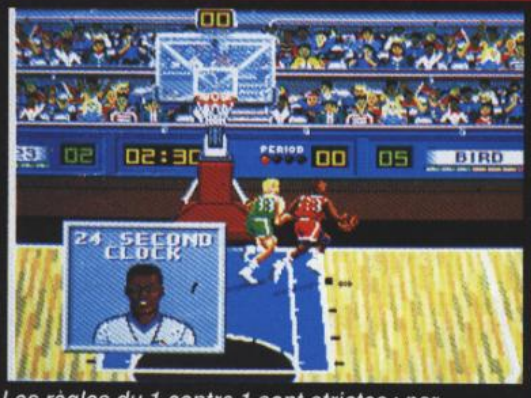
COMMENTAIRE

ROBBY

**Je tiens enfin ma revanche ! Si Wiekien m'a ridiculisé avec Super off Road, il n'a pas été à la hauteur (c'est le cas de le dire) dans ce jeu de basket. Attention, ce n'est pas là une simulation du jeu de basket à proprement parler, mais les vrais amateurs de ce sport pourront, comme moi, être enthousiaste avec ce face-à-face Michael Jordan-Larry Bird. J'ai trouvé les différentes parties du jeu assez originales et assez bien servies par des animations plus que correctes.
Les concours de tirs à 3 points et de smashs peuvent lasser rapidement, mais les face-à-face contre l'ordinateur ou contre un ami se révèlent assez excitants (surtout en temps limité).
Un jeu réservé, toutefois, aux inconditionnels des matchs de la NBA.**

Le concours de smashs. Après avoir sélectionné ses sponsors, le basketteur doit courir, sauter et marquer le point de la façon la plus spectaculaire possible. Les juges vous attribuent ensuite une note.

En mode arcade, un mouvement bien calculé peut vous permettre de faire de superbes smashs qui, s'ils sont bien réussis, vous vaudront les flashs des journalistes et les applaudissements de la foule en délire...



Les règles du 1 contre 1 sont strictes ; par exemple il est interdit de tirer immédiatement après avoir repris le ballon, ou de garder le ballon plus de 24 secondes. Il est aussi possible de bousculer son adversaire (et donc de faire des fautes !), mais cela semble géré aléatoirement par le programme.

EDITEUR : EA
PRIX : D

DISPONIBILITE : OUI
DIFFICULTE : REGLABLE
NOMBRE DE VIES : —
OPTION CONTINUE : —
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 4
CONTROLE : BOF

1-2 JOUEURS | CARTOUCHE

PRESENTATION 70%

Doc complète et illustrée de nombreuses photos d'écran. Un résumé de la carrière des deux sportifs est inclus.

GRAPHISME 60%

Le terrain, vu de 3/4 arrière, est bien rendu, de même que la perspective. Les sprites sont gros mais pas très précis.

ANIMATION 50%

Lorsque les deux joueurs sautent en même temps, on ne sait plus qui est qui...

BANDE-SON 60%

Pendant les parties vous n'aurez droit qu'aux bruitages, assez limités.

JOUABILITE 65%

Une plus grande précision aurait été agréable ; elle est aussi insuffisante pour l'affichage des sprites.

DUREE DE VIE 60%

Jouer contre l'ordinateur lasse rapidement. A deux, la partie peut durer.

INTERET 62%

Sans être vraiment inintéressant, ce jeu risque de rebuter les non-initiés.

COMMENTAIRE

WIEKLEN

Ce n'est pas à cause de ma taille que je n'aime pas ce jeu. C'est parce que je le trouve limité. La partie "un contre un" ne présente un intérêt que dans le cas où vous jouez à deux. En mode arcade il est possible de faire des figures amusantes, comme smasher ou s'accrocher au panier. Les graphismes sont réussis, les sprites sont gros, mais l'animation est loin de la perfection et la maniabilité est approximative. Ce jeu pourra plaire aux fans du basket.

CAMEL T

J'étais tranquillement assis au sommet du mont Fuji, en train de méditer sur le destin de l'univers en général, et celui des cucurbitacées en particulier. Puis deux chameaux arrivèrent.

— Peace and love, brother, dit le premier. — As-tu jeté un coup d'œil au dernier jeu de Taito pour SFC ?

— Non, répond son comparse. — Qu'a-t-il d'extraordinaire ? — Tu diriges une bille en faisant tourner, dans un sens ou dans l'autre, le décor composé d'un dédale de couloirs, d'issues qui ne mènent nulle part, de pièges et de bonus. Tout ça dans un temps limité ! C'est complètement planant !

— Cool !, répondit l'autre.

Et puis, majestueusement, il poursuivit sa route en direction du vert paradis des amours enfantines des chameaux mutants où les décors, pleins de lumière et baignés d'une sérénité typiquement mode septième, "rotationnent" (ou "girationnent", à moins qu'"orbitulent" soit plus correct !) toute la journée... C'est à ce moment-là que je l'ai reconnu : ce n'était pas un chameau, mais Hoshi, le compère du père Mario. Et je n'étais pas sur le mont Fuji, mais à la station de Shinjuku. On m'avait pourtant prévenu de ne pas abuser des yaourts zen japonais macrobiotiques !

ÇA "ROTATIONNE" FORT !

Grâce à vos petits doigts boudinés (et un peu aussi grâce à votre joypad), vous allez pouvoir opérer des rotations de plus de 360 .

Dans le fond du décor de menthol moon, des poissons anges passent et repassent tranquillement.

"Alors, tu vois, là, c'est super cool. La brique bleu ciel de temps affiche Go ! Et de temps en temps Stop. Quand c'est Go !, c'est cool ! Tu peux la traverser et aller prendre le bonus qui ajoute cinq secondes à ton temps limité. La question est de savoir s'il vaut mieux essayer d'attendre, au risque de perdre plus que les cinq secondes en question. Tu vois, c'est une sorte de dilemme ! Cool, quoi !"

Dans le fond, des cristaux de neige psychédéliques vous font comprendre la vraie nature de votre moi !

Des flèches vous donnent une indication de la direction dans laquelle vous devriez trouver la sortie. Les chiffres présents sur les murs délimitent aussi des grandes zones, et vous servent de repères pour éviter de repartir en arrière.

Alors qu'il ne vous restait que quelques secondes et des poussières, vous avez enfin atteint la sortie et vous vous apercevez qu'elle est environnée de briques... Aurez-vous le temps de les détruire avant le moment fatidique ?

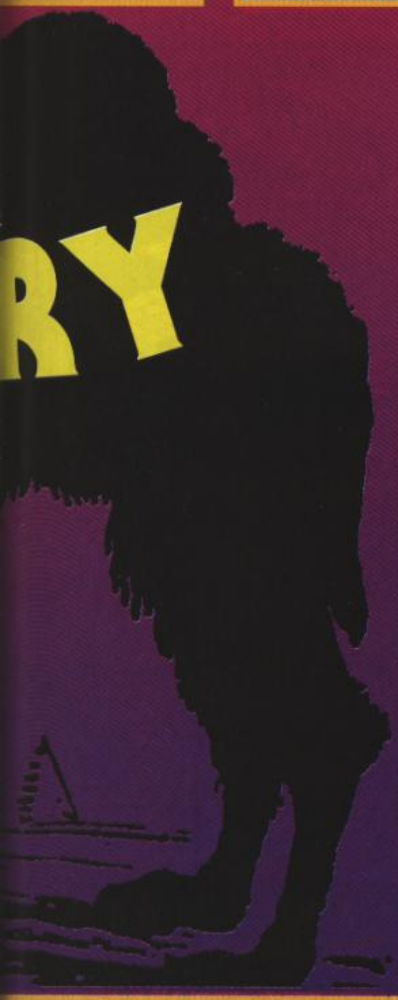
Choisissez votre niveau !

COMMENTAIRE

KANEDA KUN

Cette adaptation d'un très ancien jeu d'arcade de Taito nous change des habituelles productions de la SFC. Basé sur une idée plutôt simple, le jeu est assez accrochant par le nombre de défis qu'il propose et aux divers pièges et chausse-trapes qui attendent le joueur. Il me rappelle Marble Madness ! On joue à un niveau, en ayant décidé que ce serait le dernier et, au dernier moment, on craque et on en recommence un, censé être à nouveau le dernier ! Les commandes sont très ergonomiques : l'action du joueur se limite à faire tourner l'écran vers la droite ou la gauche. Pour cela, on peut appuyer sur les touches de direction ou bien, ce qui est beaucoup plus pratique, se servir des boutons R et L. Un jeu marrant, pas très ambitieux mais distrayant !

De temps en temps, lorsque votre compteur est arrivé à zéro, un petit jeu apparaît. En cas de succès, on vous redonne une chance ! Exemple de jeu : le curseur va d'un nombre à l'autre à toute vitesse. Vous devez l'arrêter quand il est sur



Spécial trip : vous êtes à l'intérieur d'un chameau mutant. Au secours, Jeff Minter est de retour !

Pas très loin de vous, un gros bonus à 500 points vous tend les bras.

Voilà votre ultime obsession : parvenir jusqu'à cet endroit.

COMMENTAIRE

BANANA SAN

Même si le principe du jeu est attachant par sa simplicité et le côté course contre la montre, je trouve que Taito se fout un peu du monde : l'environnement du jeu a été bâclé ! Côté son, c'est une catastrophe ! Quelques voix digitalisés surnagent parmi un vague fond sonore à base de batterie et d'un ou deux instruments digitalisés ! La pauvreté de la bande-son n'a rien à envier aux graphismes, qui sont des plus sommaires ! Dans le même genre, le niveau-bonus de Sonic sur Megadrive offre une réalisation dix fois plus soignée ! De plus, le jeu est facile, trop facile. C'est vrai que c'est un peu contrebalancé par le nombre important des niveaux, qui vous donneront un peu de fil à retordre au fur et à mesure que vous progressez. Amusant mais un peu bâclé.

EDITEUR : TAITO
PRIX : F
DISPONIBILITE : 26 JUIN AU JAPON
DIFFICULTE : FACILE
NOMBRE DE VIES : 1
OPTION CONTINUE : 3
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 4
CONTROLE : COOL ET PLANANT

1-2 JOUEURS | CARTOUCHE

PRESENTATION 25%

Minimale : les premières secondes de quelques niveaux.

GRAPHISME 25%

Ce qui était acceptable il y a quelques années ne l'est pas forcément maintenant.

ANIMATION 88%

Rien à dire ! Ça "rotationne" dans tous les sens grâce au mode 7 !

BANDE-SON 25%

Il y a eu la "nouvelle cuisine" où il n'y avait pas grand-chose à se mettre sous la dent, voici la "nouvelle bande sonore" !

JOUABILITE 90%

Elle est fantastique !

DUREE DE VIE 78%

D'un côté, le jeu est facile, de l'autre, les nombreux niveaux vous occuperont un moment.

INTERET 72%

Bien qu'il soit amusant et prenant, Cameltry déçoit un peu par le peu de soin accordé aux graphismes et à la bande sonore.

MAR
MAD

Peut-être certains d'entre vous sont-ils trop jeunes pour se rappeler de ce monument de salle d'arcade, l'un des premiers jeux à trackball de l'histoire. Ceux qui s'en souviennent pourront en témoigner, Marble Madness a été l'un des plus grands succès d'Atari. Le principe du jeu est simplissime. Une ou deux (si vous jouez à deux) petites boules doivent terminer un parcours en un temps donné. Evidemment, ces parcours deviennent de plus en plus tordus et difficiles, au fur et à mesure que vous avancez dans la partie. Divers monstres vous ralentissent, comme les vers gloutons ou les flaques d'acide, et des bonus vous permettent de regagner du temps. Le fait de tomber de trop haut détruit votre boule, ce qui vous fait perdre de précieuses secondes. Si, seul, le jeu est déjà passionnant, c'est à deux qu'il prend tout son intérêt. En effet, le premier qui finit une course gagne cinq secondes supplémentaires et, le chemin étant parfois étroit, le combat pour la victoire est acharné. Les graphismes sont aussi proches que possible de l'original, l'animation se révèle fluide et rapide et la musique superbe, presque identique à celle produite par la borne d'arcade. Un défaut, inhérent aux consoles de salon: le joypad ne remplacera jamais un trackball! Malgré la possibilité d'accélérer et les deux modes de contrôle proposés, la sensation est très différente et une phase d'adaptation est nécessaire pour profiter pleinement de ce jeu.

MONSTRES ET BONUS

Le premier niveau est exempt de monstres, mais dès le second les choses se gâtent. Vous rencontrez une boule noire qui tente de vous éjecter hors du terrain, et ces espèces de haricots sauteurs qui vous prennent pour de la nourriture vous immobilisent et essaient de vous engloutir. Plus désagréables, des flaques d'acide traversent votre chemin. Un coup d'accélérateur au bon moment sera nécessaire. Les aspirateurs tentent tout simplement de vous aspirer. Le bon usage de l'accélérateur est votre seule chance. Les pistons vous éjectent dans le vide, de même que les marteaux qui peuvent vous écraser. Enfin, de charmants oiseaux vous détruisent avec une facilité déconcertante. Au niveau cinq, vous rencontrerez des mini-flaques d'acide et des mini-boules noires, ces dernières vous pénalisant de trois secondes quand vous les écrasez... Mais le pire monstre peut être votre coéquipier, qui, s'il vous sort de l'écran, vous fait perdre cinq secondes...

Un petit coup de baguette magique...

COMMENTAIRE

Sans doute le souvenir de la borne d'arcade joue-t-il un peu dans mon appréciation, mais cela n'empêche pas ce jeu d'être superbement réalisé, et d'une grande fidélité. Le contrôle au joypad n'est pas parfait, mais il était difficile de faire mieux. J'aime beaucoup ce programme. Je le conseille à tous ceux qui connaissent la borne d'arcade, cela leur rappellera de très bons souvenirs. Les autres découvriront un moment de l'histoire du jeu vidéo. Finir les six niveaux n'est pas aisé, même en mode facile, mais chaque partie permet de s'améliorer un peu.

WIEKLEN

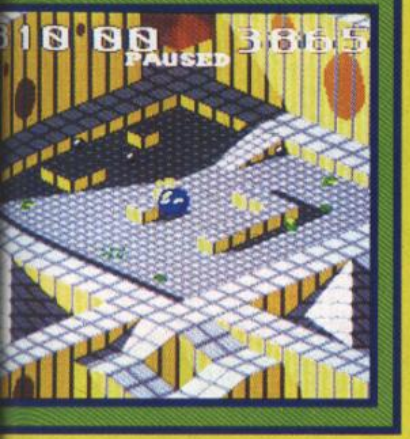
Un petit exemple de passage difficile. Deux chemins sont possibles. Par la gauche, vous devez prendre la vague en route et la quitter juste au bon moment. Par la droite, le chemin très étroit monte et descend fortement. Et cela ne fait que commencer!

Original, ce niveau, il commence par une montée...

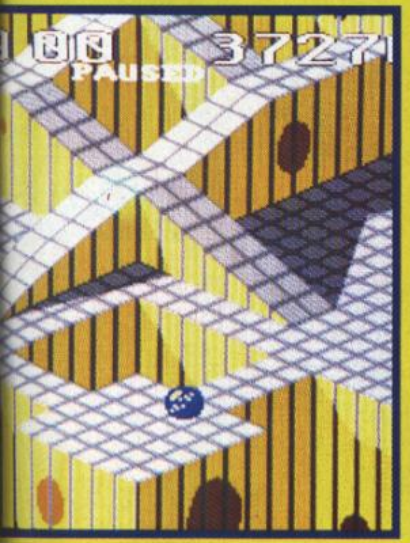
Admirez ce superbe saut de l'ange, avec arrivée sur une surface de 2 x 2 cm... Ça c'est du sport!

BLE ● NESS

Le premier niveau ne pose aucun problème, puisqu'il s'agit simplement de conduire sa boule à la zone d'arrivée.



Le dernier niveau : l'enfer, vous connaissez ?



COMMENTAIRE

ROBBY

Comment ne pas tomber sous le charme ? Voilà un monument de la borne d'arcade qui n'a pas pris une ride ! C'est avec grand plaisir que je me suis replongé dans l'atmosphère envoûtante de ce jeu avec sa conversion sur Megadrive. La cartouche réalisée par Electronic Arts est remarquable de fidélité et propose une bonne jouabilité. Venir à bout de tous les niveaux de jeu dans le temps qui vous est imparti ne sera pas chose aisée et, avant de piquer une crise de nerfs, proposez donc à un ami de jouer avec vous, car c'est la possibilité de jeu en duo qui fera de Marble Madness un titre dont vous ne vous lasserez pas de sitôt.

EDITEUR : EA
PRIX : D

DISPONIBILITE : OUI
DIFFICULTE : MOYENNE A DIFFICILE
NOMBRE DE VIES : ILLIMITEES
OPTION CONTINUE : NON
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 3
CONTROLE : CORRECT

1-2 JOUEURS | CARTOUCHE

PRESENTATION 55%

La documentation présente les contrôles et les monstres. C'est tout.

GRAPHISME 85%

Très proches de ceux du jeu d'arcade. Ce qui est un sacré compliment !

ANIMATION 70%

Les boules bougent bien, le scrolling est fluide, et les monstres et pièges variés sont très réalistes...

BANDE-SON 93%

Les musiques sont superbes, et accélèrent quand vos secondes diminuent. Les bruitages sont excellents.

JOUABILITE 57%

On s'habitue progressivement au contrôle par le joypad, mais cela ne vaudra jamais le trackball original.

DUREE DE VIE 80%

Le type de jeu sur lequel on revient. Les trois niveaux de difficulté vous éviteront de le finir trop rapidement.

INTERET 82%

Simple, original et magnifiquement réalisé.

REVIEW

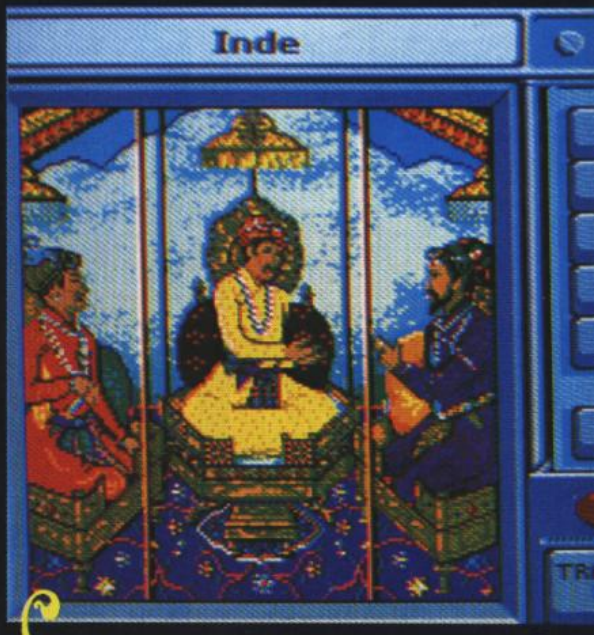
Where i Carmen S

Carmen Sandiego fit ses premières apparitions sur Apple IIc, dans Where in the World is Carmen Sandiego. Ensuite, on la revit de nombreuses fois en Europe, aux Etats-Unis, etc. Where in Time is Carmen Sandiego est la première aventure de Carmen sur Megadrive. Sous une intrigue policière se cache un logiciel éducatif qui prodigue un nombre incroyable d'informations historiques, relevant de la culture générale.

Le principe du jeu est assez simple. Dans un futur éloigné, Carmen Sandiego et sa bande de fieffés voleurs pillent les objets d'art les plus précieux à l'aide d'une machine à voyager dans le temps. Votre rôle, en tant qu'investigateur du temps, sera de les pourchasser à l'aide de votre chronobolide. Vos enquêtes vous mèneront aux quatre coins de la Terre, et ce à toutes les époques. Dans cette mission, il faut chercher, interroger les témoins ou les informateurs, en sachant que tout cela (ainsi que les sauts dans le temps) prend du temps. Vous n'avez que quelques dizaines d'heures pour retrouver le criminel, ensuite il est impossible de retrouver sa trace et l'affaire est classée. Il y a deux types d'informations que vous pouvez glaner : des infos générales et des indications spécifiques au criminel qui permettent d'identifier le coupable et de lancer un mandat contre lui. Les infos doivent être utilisées en vous servant de votre culture générale pour deviner la prochaine destination du voleur. Pour réussir une mission, il suffit de rattraper le criminel et de découvrir son identité (sans mandat pas d'arrestation).

Where in Time is Carmen Sandiego doit être vu comme un logiciel éducatif, chaque information demandant des connaissances historiques générales pour être utilisée.

Les passants sont prêts à témoigner et à donner une description du voleur.



Les cours d'histoire barbants servent finalement à quelque chose. Ferez-vous un bon inspecteur du temps ?

Il est possible d'afficher les textes à l'écran en cinq langues, français compris.

A tout moment, vous pouvez consulter les dossiers concernant les criminels.

Il faut vite réunir les preuves nécessaires pour coffrer le coupable.

Il y a une image différente pour chaque lieu et chaque époque, ainsi qu'une courte leçon d'histoire.

De Hollande en Chine puis en France, les enquêtes vous mèneront aux quatre coins du globe.

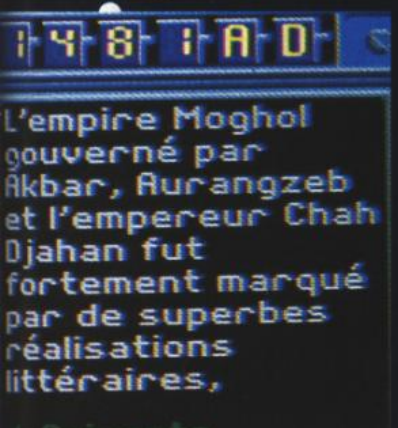
Si jamais vous voyez un acolyte de Carmen, c'est que vous êtes sur la bonne piste.

COMMENTAIRE

Un jeu éducatif sur Megadrive ? L'idée est intéressante, la réalisation l'est franchement moins. Quand on achète une console, c'est pour s'éclater un bon coup. Bon maintenant un peu d'instruction ne fait de mal à personne, tant qu'on s'amuse. C'est là que le bât blesse. Where in Time is Carmen Sandiego, en tant que jeu, est amusant sans plus. Un peu plus d'animations, d'humour et un zeste d'action auraient pu briser la monotonie qui s'installe au bout de quelques parties. Malgré tout, je ne saurais que conseiller aux parents d'acheter ce jeu aux enfants réfractaires à la culture. Et, soit dit en passant, on apprend à tout âge...

MARC

n time is andiego ?



Le temps étant limité, on a rarement la possibilité d'utiliser tous les moyens d'investigation.

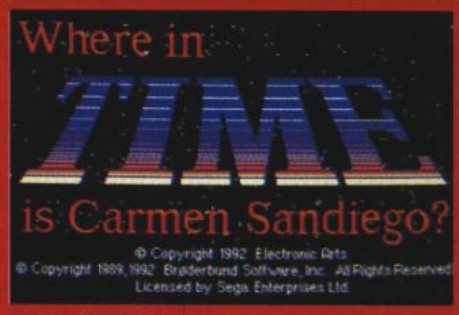
Il faut réunir assez d'éléments sur le criminel pour l'identifier.

Enfin face à face. Ce n'est pas Carmen mais un de ses sbires que le robot capture.

COMMENTAIRE

ROBBY

Carmen Sandiego est sans doute la criminelle la plus connue de l'histoire des jeux micro. Cette récidiviste de charme commet maintenant ses méfaits sur Megadrive dans un style de jeu que nous n'avions pas l'habitude de voir sur console.
Je dois avouer que j'ai trouvé le produit plutôt séduisant (merci pour l'encyclopédie et la montre) avec notamment des textes en plusieurs langues dont le français.
Parents, si vous lisez cet article et que vous vous désespérez à force de voir votre enfant exterminer de l'alien à tout va, voici un programme différent (et éducatif) qui vous permettra de jouer vous aussi avec la Megadrive du chérubin.



EDITEUR : BRODERBUND
PRIX : D
DISPONIBILITE : OUI
DIFFICULTE : MOYEN
NOMBRE DE VIES : 1
SAUVEGARDE : OUI
NIVEAUX DE DIFFICULTE : —
CONTROLE : BON

1 JOUEURS	EDUCATIF AVENTURE	CARTOUCHE

PRESENTATION 80%
Encyclopédie et montre fournies avec le jeu, que demander de plus ?

GRAPHISME 70%
Bien que de valeur inégale, les nombreuses images vous feront découvrir le monde entier à peu de frais.

ANIMATION 35%
De rares animations, sympas, mais que le jeu est statique !

BANDE-SON 60%
Musique inexistante mais les bruitages donnent au jeu une ambiance agréable.

JOUABILITE 80%
Une bonne ergonomie. Les textes à l'écran sont en français.

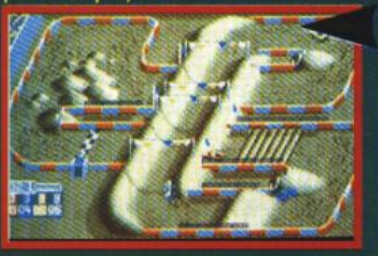
DUREE DE VIE 70%
Des centaines d'énigmes à résoudre. Mais le jeu reste-t-il assez intéressant au bout d'une vingtaine d'enquêtes ?...

INTERET 70%
On ne peut qu'encourager la volonté d'Electronic Arts de sortir un logiciel éducatif.

MEGADRIVE

REVIEW

Après la version Super NES, cette course de véhicules tout-terrain arrive maintenant sur Megadrive. Rappelons brièvement le but du jeu : quatre voitures (dont une ou deux sont contrôlées par les joueurs) doivent parcourir un certain nombre de courses très mouvementées, avec bosses, flaques, trous et obstacles variés. Le but est bien évidemment de terminer le mieux placé, le premier remportant 150 000 $, le second 100 000 $ et le troisième 50 000 $. De l'argent et des "nitros" (qui vous donnent une accélération foudroyante mais peu durable) peuvent être ramassés sur le terrain et, à la fin de la course, il est possible d'améliorer son véhicule en achetant d'autres nitros, de l'accélération, de la vitesse, des pneus (pour la tenue de route) et des amortisseurs (pour éviter de faire des bonds à la moindre aspérité du terrain). Les niveaux, au nombre d'une vingtaine, doivent d'abord être parcourus normalement, puis en sens inverse. Après, on recommence ! Si, au début, les voitures contrôlées par l'ordinateur sont lentes et peu efficaces, elles s'améliorent elles aussi, la grise en particulier utilise un maximum de nitros pour terminer le plus souvent première. Seule solution : investir vous aussi dans les nitros. Les graphismes sont un cran en dessous de la version Super NES, de même que l'animation. C'est supportable, rapide, mais le manque de finesse nécessite un peu d'imagination. La musique est en revanche variée et réussie. La maniabilité est bonne, même si parfois il est impossible de faire tourner la voiture dans une direction (quand elle longe un mur, par exemple).



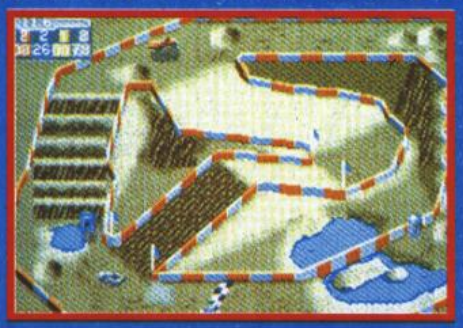
Attention, présentez-vous sur la ligne de départ, la première course va bientôt commencer. 3, 2, 1...et c'est parti !

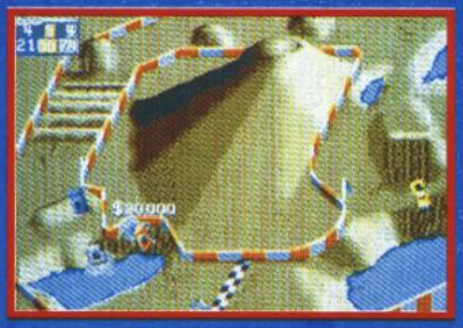
COMMENTAIRE

WIEKLEN

J'aime bien ce jeu : même s'il n'arrive pas à la cheville de la version Super NES, il reste rapide, jouable, et à deux les parties sont pleines de rebondissements. En revanche, je lui reprocherais l'importance que prennent les nitros dans la partie. Si vous en faites le plein (les ennemis ne se gênent pas pour en mettre 60 ou 80 de côté !), vous gagnerez les courses sans problème ; et ,si vous gagnez, vous pouvez racheter 15 nitros... Ainsi de suite. Evidemment, à la première erreur, si vous arrivez dernier, vous ne gagnez rien ; et si vous n'avez pas amélioré la voiture, et que vous n'avez plus de nitro, vous n'avez plus aucune chance de gagner ! Seul, vous pourrez donc jouer jusqu'à "l'erreur", la faute qui vous fera arriver dernier. C'est frustrant ! Vous disposez de deux crédits : le premier vous donne accès au parcours suivant même si vous avez raté le podium de nombreuses fois ; le deuxième ne vous permet qu'une place de quatrième. Un jeu sympa, surtout si vous avez aimé la version arcade.

Et voici quelques-uns des niveaux tordus que vous aurez à traverser. Admirez les superbes plans d'eau, les colonnes en pierre de taille, les bosses et les crevasses qui ne demandent qu'à vous accueillir ! Et, gratuitement, vous pourrez ramasser les superbes bonus qui parsèment les parcours, avec des primes de 10 000, 20 000, 30 000 $, et même plus ! Prévoyez tout de même votre casque et votre ceinture de sauvetage.





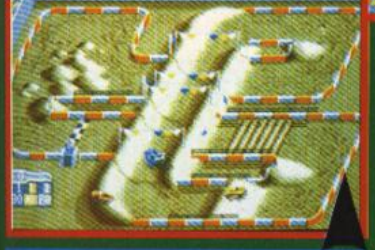
Améliorez votre véhicule dans le superbe magasin de SOR (Super Off Road) ! Ajoutez un de nos nouveaux super-accélérateurs, ou profitez de notre promotion sur les nitros (2 pour le prix de 3 !). Les cartes de crédit sont acceptées à partir de 50 000 $.

AMELIORER SA CAMIONNETTE

Outre les nitros, quatre parties de votre véhicule peuvent être améliorées (cinq fois chacune). Le pneu ne coûte que 40 000$, il augmente la tenue de route et vous permet de monter plus facilement les falaises à pic. Les amortisseurs vous évitent de faire des bonds dans tous les sens quand vous êtes sur un terrain inégal. Ils coûtent 60 000 $ pièce, un cadeau, quoi ! L'accélérateur vous permet... d'accélérer ! Là, c'est un peu plus cher, 80 000 $ seront nécessaires. Enfin, pour aller plus vite, vous aurez besoin d'un moteur plus puissant, il vous en coûtera 100 000 $ pour le monter d'un niveau. Au total, une voiture équipée au maximum revient donc à 1 400 000 $, soit une dizaine de courses gagnées ! Pour que la voiture reste contrôlable, il est important de monter les différents éléments de façon équilibrée. Un conseil : gardez un peu d'argent pour acheter des nitros !

LES BONUS

Deux types de bonus peuvent apparaître sur le terrain : les nitros et les sacs d'argent. La première fois qu'un bonus d'un de ces types est ramassé, il vous rapporte un nitro ou 10 000 $. La seconde fois il rapporte 2 nitros ou 20 000 $. La troisième, 3 nitros ou 30 000 $, etc. Il est donc plus intéressant de prendre le troisième ou le quatrième bonus, surtout s'il est évident que vous êtes en train de perdre la course. Vous ne serez pas venu pour rien !



Début de la deuxième manche, qui reprend les courses de la première, mais dans l'autre sens !

Le véhicule gris est encore gagnant ! Il faut dire qu'il fait à chaque fois le plein de nitros, et qu'il n'hésite pas à les utiliser pendant la course.

COMMENTAIRE

ROBBY

Je n'aime pas ! J'ai joué à Super off Road avec Wieklen et je n'ai pas remporté la moindre course. Il faut dire que le scélérat s'était entraîné tout un week-end avec ses petits neveux. A part cela, la jouabilité est à mon sens bien légère et je me suis souvent retrouvé coincé contre un mur avec l'impossibilité de m'en sortir rapidement. De plus, s'il est possible de customiser sa voiture, il suffit en fait d'acheter un maximum de nitros pour s'assurer une victoire facile. Cela déséquilibre le jeu et celui qui a la chance de remporter la première course peut rester leader tout du long.

EDITEUR : TRADEWEST

PRIX : D

DISPONIBILITE : IMMINENTE
DIFFICULTE : FACILE
NOMBRE DE VIES : 1
OPTION CONTINUE : 1
NIVEAUX DE DIFFICULTE : NON
CONTROLE : MOYEN

1-2 JOUEURS | CARTOUCHE

PRESENTATION	**53%**
Rien de bien spectaculaire...	
GRAPHISME	**55%**
Bien qu'assez coloré, il manque fortement de finesse. Difficile de faire tenir la totalité du circuit sur l'écran...	
ANIMATION	**40%**
Rapide, mais saccadée et très confuse. On est loin des meilleurs jeux MD.	
BANDE-SON	**65%**
Plusieurs musiques très entraînantes se succèdent. Les bruitages sont en revanche assez limités.	
JOUABILITE	**75%**
Les petits (très petits !) véhicules sont maniables et parfois imprévisibles.	
DUREE DE VIE	**60%**
A deux, vous apprécierez ce jeu quelque temps. Seul, il risque vite de vous lasser.	

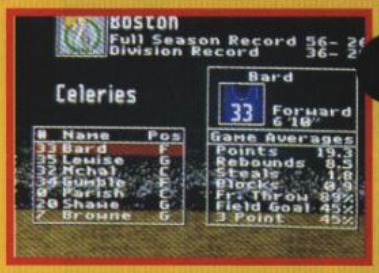
INTERET 53%

Trop facile et frustrant, il mérite peut-être quand même d'être acheté si vous pouvez jouer à deux.

SUPER DUNK

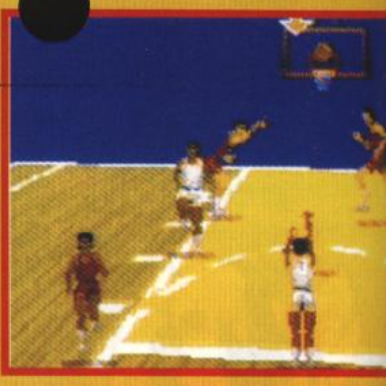
Super Dunk Shot est un curieux shoot-them-up! Vous n'êtes pas dans l'espace mais dans une espèce de grande salle, remplie de clameurs en tout genre. Il n'y a pas de vaisseaux, do robots ou de créatures immondes à descendre. Vous êtes entouré d'autres camarades et pouvez les manipuler à tour de rôle. Vous formez ce que le programme appelle un 'team'. Vous luttez contre le team adverse, celui des aliens, bien qu'ils aient la même apparence que vous. Le but du jeu consiste à envoyer un projectile dans un cercle de métal (qui doit certainement correspondre au gardien de fin de stage), à l'autre bout du niveau, dans la partie que contrôle le team alien. Le projectile, de forme ronde, peut se déplacer verticalement, du haut vers le bas, ou bien horizontalement, d'un membre du team à l'autre. Il existe en plus une série de règles complexes qui veulent que l'on ne peut pas rester plus d'un temps donné en face du boss de fin de niveau. Ce curieux shoot-them-up est génial car, au lieu de représenter la scène selon un scrolling horizontal ou vertical, on peut voir l'action sous toutes les coutures grâce à une série de rotations de l'aire de combat.

Au fait, Robby vient de me dire que ce n'est pas un shoot-them-up, mais une simulation de basket-ball! Ça me semblait aussi curieux comme shoot-them-up!



Vous avez accès à toutes les caractéristiques des joueurs de votre équipe.

Pour réussir ce tir, il suffit d'appuyer sur le bouton de tir au moment où la flèche jaune passe au-dessus du panier.



Si vous choisissez de vous lancer dans une compétition ou une saison, et de ne pas vous limiter à un seul match, vous pourrez sauvegarder vos succès grâce à un mot de passe.

COMMENTAIRE

KANEDA KUN

La première chose qui frappe est l'impression de vitalité qui se dégage de cette cartouche! On a le sentiment que les joueurs, qui courent dans tous les sens et s'agitent en permanence, mènent leur vie de façon quasi autonome. De plus, les joueurs sont intelligents. Le programme sélectionne automatiquement le joueur le plus proche de la balle, ou celui qui a le plus de chance de marquer, et affiche au-dessus de lui une petite flèche blanche. Celle-ci signifie que c'est ce joueur qui récupérera le ballon si vous décidez de faire une passe. Ce système rend le jeu particulièrement agréable à manipuler. Un seul reproche: malgré des joueurs superbes, le jeu est graphiquement un peu tristounet. Pas de spectateurs, pas de publicités... Juste le terrain dont les planches de bois sont, certes, très bien rendues, qui baignent dans un fond bleu. Rien de très original dans la stratégie du jeu mais sa réalisation en fait un petit chef-d'œuvre!

UNE ANIMATION QUI DECOIFFE !

La technique d'animation employée est d'un réalisme stupéfiant. On est loin des sprites des simulations concurrentes, aux positions à la fois conventionnelles et tellement peu variées. Ici, tout n'est que fluidité. Cela vient en partie du mode de visualisation du jeu. On a l'impression d'assister au match à travers les yeux d'une personne qui se trouverait sur le terrain, l'arbitre, par exemple, et qui suivrait l'action en courant derrière les joueurs. Super Dunk Shot n'est pas le premier jeu à utiliser le mode 7 et ses rotations de décors de fond. En revanche, jusqu'à présent, c'était l'action du joueur (le vaisseau de F-Zero, la Formule 1 d'Exhaust Heat, le déplacement du commando de Contra Spirit...) qui entraînait les rotations. Mais cette cartouche est fondamentalement différente: le match auquel vous participez se déroule et le programme, de temps en temps, change automatiquement les angles de vue pour vous donner un meilleur aperçu de l'action, comme un metteur scène qui passerait d'une caméra à l'autre pendant que les acteurs continuent à jouer!

MEGA HIT

Votre équipe attaque. Une vue latérale montre les passes.

Premier changement d'angle de vue: on court derrière les joueurs.

Ça y est! Le petit retardataire entre dans l'autre partie du terrain.

Le joueur décide de faire une passe sur sa droite.

Le joueur qui la reçoit s'élance pour traverser la surface...

...et s'arrête dans la

SUPER DUNK SHOT

EDITEUR : HAL
PRIX : F
DISPONIBILITE : JUIN
DIFFICULTE : MOYENNE
NOMBRE DE VIES : —
OPTION CONTINUE : —
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 3
CONTROLE : OK

1-2 JOUEURS | CARTOUCHE

Suspense torride : va-t-il y avoir but ?

Le ballon est remis en jeu.

Selon les actions accomplies, le signal qui s'affiche au-dessus des joueurs sera modifié.

En appuyant sur le bouton de gauche à côté de votre joypad, vous pouvez modifier la tactique choisie, et privilégier ainsi la défense ou l'attaque, changer la formation...

La durée du match et sa difficulté

Toutes les techniques du basket sont bien évidemment présentes. Il est possible de faire une passe, de tirer au but, de sauter pour contrer un tir ou de tenter d'intercepter un ballon...

Le choix de votre division et de votre équipe.

raquette pour tirer.

Le ballon fonce vers le panier.

Le point est marqué. Au même moment, l'angle de vision change...

...pour adopter une position latérale plus classique.

PRESENTATION 55%

L'écran est clair : les informations sont concentrées dans une bande en haut. La présentation est un peu trop simpliste et très peu animée.

GRAPHISME 91%

Le terrain et les joueurs sont superbement rendus.

ANIMATION 96%

D'une fluidité fantastique !

BANDE-SON 68%

Beaucoup de bruitages.

JOUABILITE 90%

Le jeu est extrêmement maniable.

DUREE DE VIE 71%

Si vous n'êtes pas un passionné de basket, le jeu risque de vous paraître un peu lassant au bout d'un certain temps.

INTERET 91%

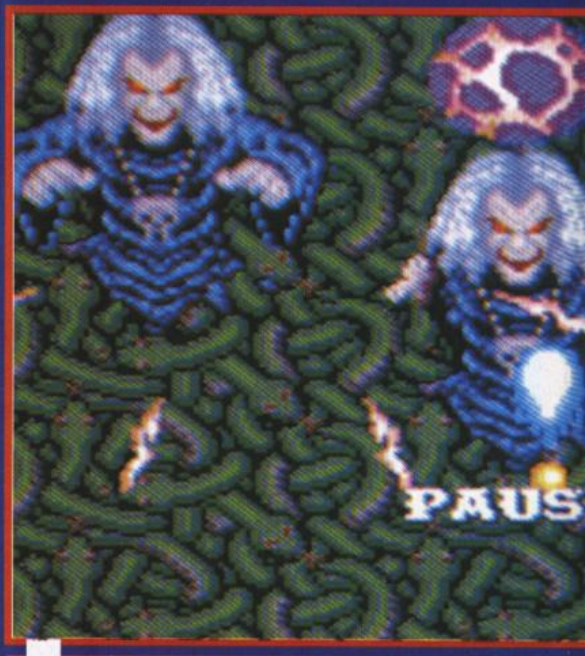
A posséder, ne serait-ce que pour l'animation sublissimo-fantastique !

PHELI

Décidément, les jeunes ne respectent plus rien ! On a beau être un dieu, pas moyen d'avoir la paix... Apollon pensait pouvoir passer tranquillement l'éternité dans les bras de sa bien-aimée, la douce déesse Artemis, mais voilà qu'un dénommé Typhon, maître de l'obscurité, vient d'enlever cette dernière pour la transformer en statue de pierre ! Très en colère, l'ami Apollon saute aussitôt sur le dos de Pégase, son fidèle cheval ailé, et à part à la recherche de la légendaire épée de lumière, Phelios, seule arme capable de venir à bout du sinistre Typhon. L'histoire est divisée en sept chapitres sur lesquels vous pourrez obtenir quelques informations en consultant l'écran d'options avant de vous lancer dans l'aventure. Armé d'une épée dont les effets varient en fonction des bonus ramassés et dont la puissance augmente lorsque vous laissez le bouton de tir enfoncé, Apollon et sa monture survolent de superbes décors dévoilés par un scrolling multidirectionnel qui prend parfois l'initiative du chemin à suivre, vous obligeant ainsi de temps en temps à zigzaguer entre des parois escarpées. Si vos ennemis au sol ne sont dangereux que lorsqu'ils disposent de projectiles, les cieux sont en revanche infestés de créatures agressives et terrifiantes. Mais, c'est bien connu, rien n'arrête l'amour !

TIP !

Ces œufs ne tarderont pas à se transformer en batraciens meurtriers ! Surtout ne restez pas au milieu du cercle, c'est là qu'ils concentreront leurs tirs ! Essayez plutôt de dégager une ouverture dans le cercle à coups de lasers, puis sortez pour les canarder de l'extérieur.



CHOUETTES OISEAUX!

Lorsque vous tirez sur les chouettes dorées que vous rencontrez tout au long de l'aventure, celles-ci se transforment en capsules de bonus, dont le contenu est énoncé par des voix digitalisées franchement ratées (du genre : "Grmphlxxslrrp !"). La plupart vous donnent des armes supplémentaires comme des missiles guidés, des balles rebondissantes, un puissant faisceau laser ou des petits points lumineux qui se placent à vos côtés pour élargir votre puissance de feu, mais vous pouvez également gagner quelques vies supplémentaires ou augmenter votre vitesse. Bref, oubliez les dates d'ouverture de la chasse et n'hésitez pas à flinguer ces volatiles à tout va !

Une des meilleures séquences du jeu, digne de l'attaque de l'étoile noire dans Star Wars : vous voilà poursuivi par d'autres cavaliers ailés à travers un corridor plus qu'étroit ! Pour couronner le tout, le scrolling accélère de façon prodigieuse... Accrochez-vous !

TIP !

Pour venir à bout de ces trois sorcières... Arrachez-leur les bras (pour les empêcher de lancer des éclairs), puis la tête ! Concentrez-vous ensuite sur l'œuf étrange qu'elles tentent de protéger !

OS

Oh ! La jolie coupe de cheveux ! Le plus dur sera d'éviter les tirs croisés que cette charmante demoiselle balance de tous les côtés de l'écran

Ce rayon puissant est d'une efficacité redoutable, notamment contre les dragons. Cependant, mieux vaut l'économiser pour l'employer contre l'ignoble Medusa qui vous attend à la fin de ce niveau.

Ces bestioles volantes sont là pour faire diversion, vous allez être attaqué par derrière par un troupeau de chevaux

Scrolling différentiel sur plusieurs niveaux. Admirez ici l'ombre des nuages sur le sol !

Vous voilà encerclé par des crapauds mutants... Ne restez pas au centre !

COMMENTAIRE

HOMER

Phelios est un bon shoot'em up, même si son originalité se limite à remplacer les vaisseaux spatiaux et les aliens gluants par un chevalier volant et des dragons. L'action est des plus classique (Pan ! Pan ! Boum ! Boum... Argggghhh !), mais on passe quand même d'excellents moments, comme par exemple lors de la poursuite avec d'autres cavaliers volants à travers d'étroits couloirs rocheux.
Le scrolling vous réserve quelques surprises avec des accélérations phénoménales qui donnent une excellente impression de vitesse, ou des séquences au cours desquelles vous vous sentirez comme "mené par le bout du nez". Bénéficiant dans l'ensemble d'une bonne réalisation technique (avec notamment un scrolling différentiel certes très joli, mais qui vous laisse un mal de crâne tenace après plusieurs heures de jeu !) Phélios n'est peut-être pas le shoot'em up du siècle, mais il satisfera pleinement les amateurs du genre.

EDITEUR : NAMCO
PRIX : C
DISPONIBILITE : OUI
DIFFICULTE : —
NOMBRE DE VIES : 3
OPTION CONTINUE : 3
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 2
CONTROLE : BON

1 JOUEURS | CARTOUCHE

PRESENTATION 80%
La séquence d'introduction est succincte, mais l'écran d'options renseigne sur l'histoire, et fournit des conseils.

GRAPHISME 75%
Les décors et les personnages sont plutôt réussis, à quelques exceptions près, comme les squelettes ou les archers.

ANIMATION 75%
Les scrollings différentiels sont fluides, rapides et les personnages bien animés.

BANDE-SON 87%
Une musique par niveau, bruitages sympathiques, voix digitalisées foireuses...

JOUABILITE 70%
Pas question de s'en sortir sans un joystick précis, doté d'une manette et d'un tir automatique !

DUREE DE VIE 65%
Le jeu ne contient que 7 niveaux, et les 4 premiers sont trop faciles.

INTERET 70%
Ce shoot'em up manque d'originalité, mais les amateurs de castagne et canardage laser y trouveront leur bonheur !

REVIEW

Petit mais costaud, le personnage que vous incarnez est un magicien qui consacre son temps à faire le bien. Il se sort des situations les plus périlleuses grâce à son bâton magique et à des potions ramassées tout au long de sa quête. Des ailes de chauve-souris accrochées sur son dos lui permettent de faire des sauts athlétiques pour atteindre les plates-formes les plus élevées. Ses ennemis sont variés et leurs méthodes d'attaques diversifiées. L'action commence à l'intérieur d'un bâtiment qui ressemble à une école. Des chariots fous, des nains hirsutes, espèce très répandue, des oiseaux frondeurs, mais qui redonnent de l'énergie, sont les premiers obstacles à éviter. Plus loin, un hélicoptère de combat conduit par un adolescent vous mitraille à travers les vitres de la salle. Le seul moyen de vous en tirer est de ne pas vous faire toucher par l'étincelle qui matérialise le tir de mitraillette. Après deux passages, les vitres volent en éclats et l'affaire est réglée. Vous vous retrouvez à l'extérieur, dans un parc où une brute épaisse vous attend. C'est le premier monstre de fin de stage : il vous bombarde de ballons de foot que vous devez attraper avec votre bâton et renvoyer en visant sa grosse tête. Bien que le niveau 1 soit très court et assez facile, les suivants sont beaucoup plus vastes et difficiles. L'invulnérabilité ou la transformation en sorcière, à califourchon sur son balai, vous permettent de passer des monstres particulièrement redoutables. Encore faut-il mettre la main sur les coffres qui renferment ces sorts magiques !

L'étincelle de la mort ! Il faut résister à quatre hélicoptères pour qu'il vous laisse tranquille.

TIP !

PREMIER MONSTRE DE FIN DU 2e NIVEAU

Tel un feu follet, ce monstre féminin ne tient pas en place et saute de droite à gauche en lançant des étincelles de feu. Pour calmer ses ardeurs, il faut sauter juste après qu'elle a décoché ses "flèches" et à se rapprocher le plus possible d'elle pendant qu'elle reprend son souffle. Un coup de bâton et vous vous éloignez. Cette opération doit être répétée une demi-douzaine de fois, avant qu'elle s'écroule à vos pieds. Bien sûr les deux objets dans la salle peuvent servir comme arme. Vous laissera-t-elle vous en approcher ?

Un skate-board bien utile pour traverser les piquants. Sautez sur le bord gauche pour qu'il vous transporte dans la bonne direction.

A ce niveau, les branches des arbres mènent parfois à des trésors. Les troncs sont des objets que vous pouvez ramasser pour les lancer contre les ennemis.

Hola ! Un pas de plus et c'était la

COMMENTAIRE

ROBBY

Eh bien, j'ai aimé! Lors de ma première partie j'ai pensé comme Axel que ce jeu serait sans doute plus intéressant pour les petits neveux de Wieklen au vu des graphismes mignons et colorés. Mais, je dois avouer que mon entrain à jouer allait grandissant au fil des parties. Et, finalement, ce jeu me rappelle le plaisir que j'éprouvais lors de mes parties de Mickey Mouse sur Megadrive. On retrouve d'ailleurs dans ce Magical Tarumachin un clin d'œil à la souris de Disney lorsque votre héros semble perdre l'équilibre au bord d'une plate-forme. Cependant, il est assez facile de venir à bout de ce titre et les pros du paddle resteront quelque peu sur leur faim.

Dracula et ses pouvoirs magiques. Il envoie son armée de chauve-souris vous combattre. Pour l'anéantir, vous devez viser son visage avec des pommes tombées des arbres. Une sorte de monte-charge vous donnera assez de hauteur pour réussir.

Pour atteindre ce coffre qui renferme une vie, il faut aller plus loin vers la droite. Vous grimperez sur la plus haute colline et vous vous élancerez dans le vide en utilisant la cape (appuyez une fois sur le bouton B puis réappuyez en gardant le doigt dessus). Votre vol plané vous conduira jusqu'ici.

Le monstre de fin de premier niveau. Attention aux balles qui rebondissent. Si son panier est vide et qu'il est toujours debout, vous pouvez l'achever en le frappant à la tête avec votre bâton.

Le visage "mural" est en fait un bloc sur lequel il faut tirer pour qu'il sorte du mur. Il se transforme alors en marche.

Cette arme,sur une planche à roulettes, tire des balles à intervalles réguliers. Très efficace contre les "boucliers-humains".

EDITEUR : SEGA
PRIX : D

DISPONIBILITE : OUI
DIFFICULTE : FACILE
NOMBRE DE VIES : 3
OPTION CONTINUE : 3
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 0
CONTROLE : BON

1 JOUEURS | CARTOUCHE

COMMENTAIRE

AXEL

Les amoureux de "mangas" (bande dessinée japonaise) vont être comblés. Magical Taruruto Kun sur console reprend avec fidélité toutes les caractéristiques de ces produits made in "pays-du-Soleil-Levant" : décors simples et colorés, personnages enfantins, actions limitées... Ce style de jeu s'adresse à une population jeune qui voudrait s'initier aux plates-formes. Les quatre stages se parcourent en une demi-journée. Vous rencontrez un ennemi, vous le tuez ; vous trouvez un coffre, vous l'ouvrez ; vous voyez une plate-forme, vous grimpez dessus. Pas de quoi fouetter un chat. En achetant ce jeu, pensez plutôt à l'offrir à votre petit cousin, ou à votre petite sœur.

PRESENTATION 65%

On peut paramétrer les commandes et sélectionner la musique. Les scènes de dialogue sont en japonais.

GRAPHISME 81%

C'est du dessin animé japonais : des sprites de taille remarquable, des décors enfantins très colorés. Un plaisir !

ANIMATION 80%

Impeccable ! Le héros fait semblant de perdre l'équilibre sur une plate-forme. Le scrolling est lent mais pas gênant.

BANDE-SON 78%

Musique agréable, bruitages "vivants" avec des effets de voix intéressants.

JOUABILITE 75%

Ce jeu ne pose aucun problème. Les commandes sont très simples.

DUREE DE VIE 53%

Les quatre "stages" sont courts et trop faciles. Vous en viendrez vite à bout.

INTERET 72%

Plein de fraîcheur mais sans originalité. Réservé à ceux qui veulent s'initier et/ou aux petits frères et sœurs.

NEO GEO REVIEW

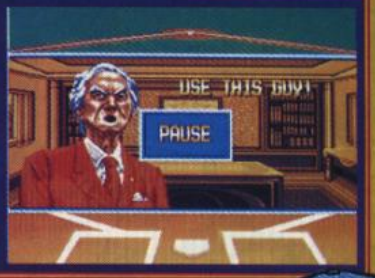
BASEBALL 2

Les stars du base-ball de nouveau réunies sur la "star" des consoles ! On se souvient de l'excellent 2020 Super Base-Ball sur Neo Geo (Consoles+ n°4) pour lequel El Nio Nio avait été dithyrambique. Ce nouveau programme de SNK reste très classique et tente de coller le plus possible à la réalité. Votre premier travail consiste à choisir le mode de jeu : challenge contre un humain ou compétition. Avec cette dernière formule, vous devez remporter les quinze matchs pour être désigné "number one" du base-ball ! La sélection des deux niveaux de difficulté revient à choisir sa ligue, "Exciting League" ou "Fighting League". Dans tous les cas, vous aurez à sélectionner une des 6 équipes présentées. Le manuel, en anglais, décrit les caractéristiques de chacune avec le nom des joueurs, leur puissance de frappe, leur capacité de course, le nombre de "homerun" déjà réalisés... Les "strikes" adverses s'enchaînent à une vitesse incroyable. Les effets de la balle empêchent le batteur de la renvoyer assez loin pour laisser le temps au coureur d'atteindre la base suivante. Au cours du jeu, vous pouvez opérer des changements de joueurs. La valeur de vos 4 lanceurs se mesure à leur vitesse de lancer et à leur capacité de résistance. Vos 4 super-batteurs tentent le "homerun" car leur vitesse de course est généralement inférieure à celle des autres joueurs mais leur frappe est d'une brutale efficacité surtout si vous les dotez de "power fights". Ces huit joueurs représentent la force de votre équipe. Ils doivent être "utilisés" au moment opportun. C'est le côté stratégique de Base-Ball Stars.

Préparation, concentration... objectif : réussir un "homerun". La balle est repartie aussi vite qu'elle est venue. Le batteur jette sa batte et se précipite vers la première base.

MANAGER

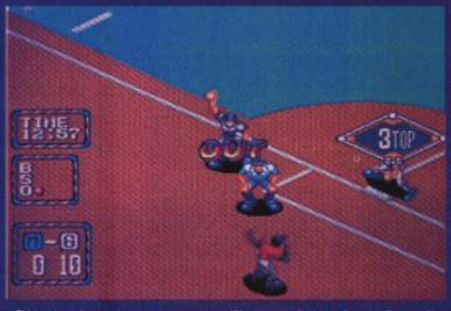
Le manager de l'équipe envoie une fois par match un super-batteur sur le terrain. Sa force est telle qu'il réalise facilement des "homerun". L'"assistant player" est son deuxième atout. A la fin d'une rencontre, vous remplacez un des joueurs par un petit nouveau.



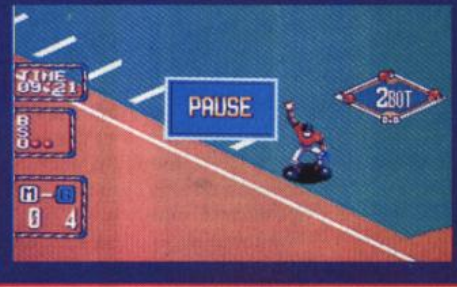
COMMENTAIRE

AXEL

Un base-ball sérieux mais sans génie. C'est un sport com plexe qui demande de l'entraînement avant de prendre le dessus sur l'ordinateur. Malheureusement, les programmeurs n'ont pas pensé aux néophytes et les scores fleuves sont légion. Les graphismes sont à la hauteur de la Neo-Geo. Cependant, l'écran principal manque de clarté du fait des nombreuses indications affichées en permanence et de la présence des 2 portraits de joueurs qui n'apportent rien de plus. J'avais pris plus de plaisir à jouer avec le futuriste 2020 Super Base-Ball...



Si un des "attrapeurs" parvient à gober la balle, les joueurs adverses hors de leurs bases sont déclarés out et doivent quitter l'aire de jeu.



STARS

LES COUPS QUI FONT MAL

Strike : un lancer qui fait mouche. Le batteur n'est pas parvenu à renvoyer la balle. Ball : le lanceur a raté son coup. Sa balle est sortie du périmètre réglementaire du batteur. 3 Ball du même lanceur et le batteur court jusqu'à la première base sans être inquiété. Home Run : un coup gagnant. Le batteur expédie la balle de l'autre côté du stade. Cela lui permet de faire le tour des bases en une seule fois et de rapporter un point à son équipe.

▲ *Un bon frappeur cherche toujours à renvoyer la balle loin. Il faut laisser du temps à ses camarades pour terminer le tour du terrain.*

▲ *Le lanceur s'interroge. Ses trois balles ont été jugées out.*

◀ *La balle n'est pas près de redescendre. Pourquoi ne pas tenter de faire le tour du terrain en une seule fois ?*

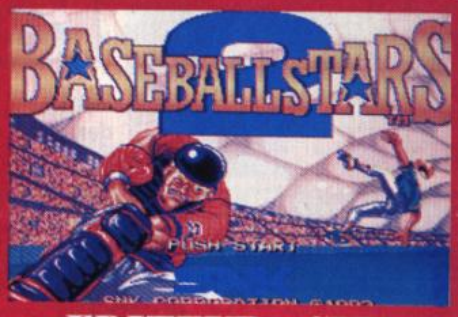
COMMENTAIRE

ROBBY

Attention, si le commentaire d'Axel vous paraît un peu acerbe à propos de ce jeu, c'est qu'il n'avait alors pas eu l'occasion de jouer contre un adversaire "humain", ce que je m'empressai de lui proposer. Nos deux premières parties furent laborieuses, mais nous mîmes une ambiance du tonnerre à la rédaction après avoir éclairci certains points de règles obscurs.

Base-Ball Stars 2 se révèle être un jeu très prenant dès lors que deux joueurs s'affrontent en ayant saisi toutes les subtilités de ce sport. Jouabilité, animations, graphismes et bande sonore semblent alors faire merveille et c'est la crise de rire générale lors du règlement de compte à l'écran lorsque un lanceur vient d'allumer un batteur.

Bon, faut aimer le base-ball quand même, hein !



EDITEUR : SNK
PRIX : F

DISPONIBILITE : OUI
DIFFICULTE : DIFFICILE
NOMBRE DE VIES : —
CHAMPIONNAT : 15 MATCHS
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 2
CONTROLE : EXCELLENT

1-2 JOUEURS | CARTOUCHE

PRESENTATION	**53%**

Les écrans intermédiaires s'enchaînent à grande vitesse. Quelques secondes pour faire ces choix, dommage !

GRAPHISME	**81%**

On n'est pas surpris par la qualité graphique exceptionnelle. Mimiques des joueurs et scènes de colère délirantes !

ANIMATION	**46%**

L'effet de la balle est assez classique. Le mouvement des coureurs et les plongeons des attrapeurs sont peu précis.

BANDE-SON	**80%**

Cris de la foule, commentaires de l'arbitre et du speaker. Chaude ambiance...

JOUABILITE	**79%**

Les commandes sont simples. La combinaison manette/bouton est naturelle.

DUREE DE VIE	**61%**

De grands moments à deux. Contre l'ordinateur, certains coups ont un taux de réussite de 200%! Bizarre !

INTERET 65%

Une simulation de base-ball sans innovation, techniquement assez moyenne.

TIPS

ROAD RASH

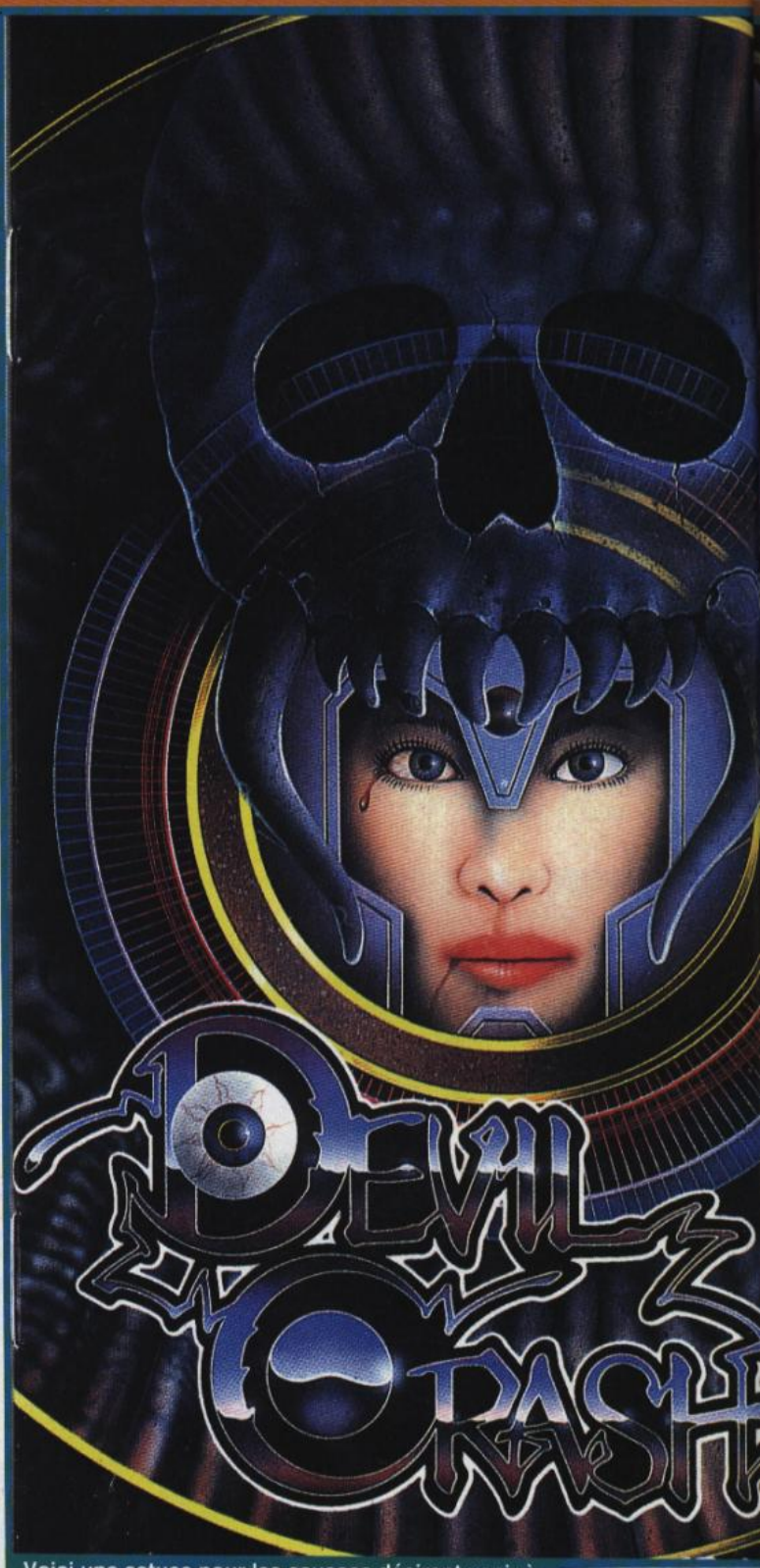
Vous avez été nombreux à nous demander des codes pour Road Rash. En voici deux qui devraient améliorer vos performances. Le premier vous fait débuter le jeu au quatrième niveau avec pas moins de 7 millions de dollars.

34441 01MS0
NV8UC 3QJ8R

Le deuxième code vous fait partir depuis le niveau 1, mais il vous permettra de conduire la surpuissante Diablo 1000.

0115511 02881
001E0 1VJFS

Hello les zaminches!
Voici la livraison mensuelle des tips de Consoles +. Vous remarquerez à la lecture de ce somptueux numéro de juin que je suis assez fan des jeux de football. Ainsi, vous trouverez les codes des matchs que j'ai remportés dans Super Soccer sur Super Nintendo. Prince of Persia sur Game Boy fait également partie de mes jeux préférés. Je vous donne rendez-vous pour notre numéro d'été avec toujours autant de tips inédits.
Robby.



Voici une astuce pour les ceusses désirant venir à bout de l'excellent flipper de Namco. Appuyez sur la touche START et sélectionnez une partie à deux joueurs. Appuyez sur START à nouveau et rentrez le mot de passe qui suit. Les deux joueurs commenceront la partie avec 555 500 points et ils disposeront chacun de 33 balles pour faire sauter le compteur.

98AM3M6THG2TCJ663XD8

The Amazing SPIDER-MAN

Voici une astuce astucieuse (!) pour sauter la plus grande partie du niveau de l'entrepôt et vous amener face au chariot élevateur. Attention, le truc ne marche que dans le mode NIGHTMARE et une fois que vous êtes au chariot, il faut garder un œil sur Venom. Une fois dans l'entrepôt et sur la première pile de caisses, élancez-vous sur la pile suivante et éclatez le méchant. Sautez par-dessus l'Alsacien pour atterrir derrière, sur la pile de cageots. Baissez-vous et rampez au travers des caisses. Astucieux, non ?

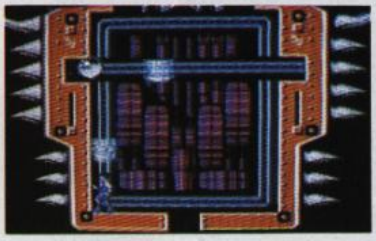
QUACKSHOT

Quand vous visitez la Transylvanie, récupérez le 1-UP, allez jusqu'au premier drapeau vert et appelez votre avion. Lorsque la carte apparaît, retournez en Transylvanie et répétez l'opération. Voilà un moyen aisé d'augmenter votre nombre de vies.

THE SIMPSONS

Dans le premier niveau, baladez-vous au gré du scrolling. Lorsque vous apercevrez la première enseigne lumineuse, shootez le "E", vous récupérerez ainsi quelques vies supplémentaires. Si vous bidouillez dans le coin, vous trouverez peut-être le sound test.

LOW-G MAN

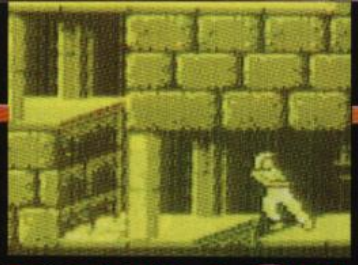


D'après Robby, ce jeu n'a pas eu le succès qu'il aurait dû connaître. Effectivement, après démonstration, Low-G Man s'avère être un jeu assez riche avec des situations variées selon les robots que l'on utilise. Voici quelques codes qui devraient vous permettre de découvrir toutes les subtilités de ce jeu.

FROZEN WASTE : M1CH
COBALT MINES : FLLF
THE TOWER : SCRD
GETTING CLOSE : MP45
SOUND TEST : SONG
HUIT VIES : LOBB

JACKIE CHAN'S ACTION KUNG FU ™

Voici un tip tout bête pour ce super jeu de kung-fu de Hudson Soft. Lorsque vous avez perdu toutes vos vies, appuyez sur la direction BAS du paddle et votre nombre de vies continues va augmenter.



GAMEBOY TIPS

GOAL!

Goal! est loin d'être le meilleur jeu de foot sur console (consultez le zoom spécial football de ce mois pour avoir l'avis de nos spécialistes en la matière), voici cependant quelques codes qui vous permettront de passer outre certains matchs difficiles avec l'équipe de l'URSS.

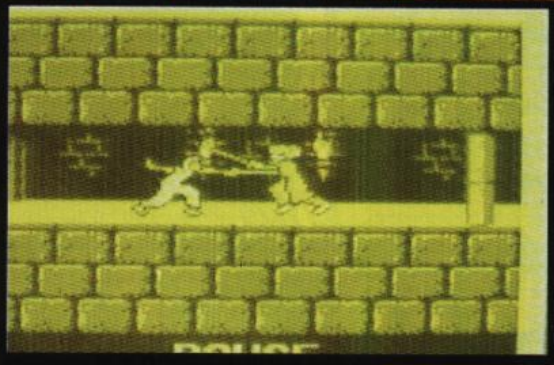
2° ROUND, MATCH 1: ATXAREZX/GVIJGENO
2° ROUND, MATCH 2: ATVGFZ/MVIJGEMP
2° ROUND, MATCH 3: LWDIXFCK/VWIJIEMO
DEMI-FINALE: BTXAREZC/GQLKŒOC
FINALE: ATXAREZC/GQLKŒOD

RESCUE RANGERS

Voici quelques trucs généraux pour cet excellent jeu de plates-formes.

1: Essayez de prendre un chemin différent chaque fois que vous jouez à ce jeu. Cela augmentera vos chances de trouver des objets cachés.
2: Fermez les robinets avant de passer en dessous. Gardez un œil sur les plumes de chouette qui tombent et les boîtes qui rebondissent.
3: Utilisez le marteau pour casser et passer à travers le mur au milieu du niveau 2.
4: Votre meilleure défense contre les ennemis est constituée par les caisses qui traînent partout.
5: Si votre énergie est au plus bas et que vous êtes sur le point de mourir, cachez-vous dans les caisses. Mais attention aux méchants qui peuvent vous tuer à travers les caisses.
6: Dans les écrans bonus après chaque niveau, regardez sous les boîtes rouges, c'est là que sont généralement planqués les bonus.

PRINCE OF PERSIA



Vous connaissez par cœur les premiers niveaux du fabuleux Prince of Persia sur Game Boy, mais vous êtes toujours court en temps pour explorer le reste du jeu. Voici donc les six derniers codes pour les derniers niveaux de jeu. Vous allez enfin retrouver votre dulcinée.

NIVEAU 8: 43961795
NIVEAU 9: 77865785
NIVEAU 10: 12463454
NIVEAU 11: 36717444
NIVEAU 12: 20610574
THE END: 87017514

FORMATION SOCCER

Pour ce programme plus connu en France sous le nom de Super Soccer, voici les codes qui vont vous permettre de jouer n'importe quel match dans la course à la coupe.

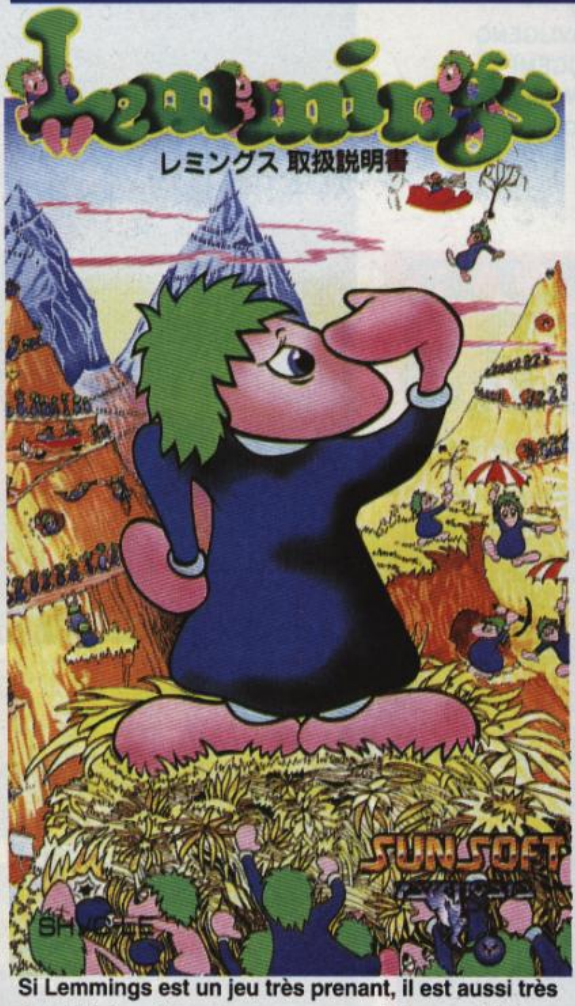
La cerise sur la gâteau : le code intitulé XR vous propulse dans un match fou contre une sélection des meilleurs joueurs de la cartouche. Si vous réussissez à battre cette équipe Nintendo, vous n'êtes pas loin d'être une super star de ce Super Soccer. Vous pourrez alors postuler pour un match contre Robby, qui est le meilleur spécialiste de ce jeu au sein de la rédaction de Consoles +. A noter que ces codes fonctionnent sur les différents modèles de la console.

PAS BESOIN DE MOT DE PASSE	
2	→↙→↓↗↑↑↑
3	→←→→→↑↑↙
4	→↙←←→↑↑↙
5	↗→↑↑→←↑↗
6	↖→←↓→→↓↙
7	↘↙↓→→→↑↙
8	↖→→←↑←↓↙
9	↗←←↑↗↙↑↗
10	↗↗←↓→↙↑↓
11	↘↗↑→↑↙↓↓
12	↖←↓←→↙↓↓
13	↘↙↑↑↑↘↑↑
14	↗↗↓↓↘↖↑↗
15	↘↙←→↘↖↓↙
XR	↖→↑←↑↘↑↑

GAMEBOY

CASTLEVANIA

Voici une astuce déjà connue des vrais amateurs de ce jeu. Pour les autres, elle devrait leur permettre d'aller plus loin. Dans le premier niveau, grimpez sur la cinquième corde mais ne sautez pas. Au lieu de cela, passez à travers les briques et vous arriverez dans une salle secrète remplie de bonus.



Si Lemmings est un jeu très prenant, il est aussi très dur. Voici quelques codes pour accéder aux tableaux 11 à 17 dans les différents niveaux de difficulté.

LEVEL	FUN	TRICKY	TAXING	MAYHEM
11	MEDNOTO	ERHTARG	KIKENAN	AZEMOWO
12	TURUSUK	EZATTAY	UOKUTET	TNESRAP
13	ABNEGET	ADONATT	IEMOZII	UKAYHUO
14	EMATNIN	ADNEHIA	IHCOMIK	YEAGNAK
15	UKAYHAD	TAHUKAS	AHURAMU	ATISAAH
16	RENGISE	IESONYA	KORNASR	OTOKONU
17	DONOJIA	LPOWTUO	UOZUOSN	OYKIISO

MEGAMAN 2

On continue sur Game Boy avec l'excellent Megaman 2. Voici l'essentiel pour en venir à bout.

WOODMAN

Le premier niveau est le domaine de Woodman. Tuez-le avec le flingue qui vous est attribué en début de partie ; vous récupérerez alors le LEAF SHIELD.

MOT DE PASSE :
A1, A3, B3, C3, D2, D4.

METALMAN

Votre ennemi du niveau suivant est Metalman. Votre laser de base fera l'affaire. Vous serez récompensé avec la METAL BLADE et le RUSH MARINE.

MOT DE PASSE :
A1, A3, B4, C3, D2, D4.

AIRMAN

Utilisez votre LEAF SHIELD contre Airman. Il vous donnera alors l'AIR SHOOTER et le RUSH JET.

MOT DE PASSE :
A2, A3, B1, B4, C3, D2, D4.

CLASHMAN

L'AIR SHOOTER est le meilleur outil pour venir à bout du CLASHMAN. Il vous laissera la CLASH BOMB et le RUSH COIL.

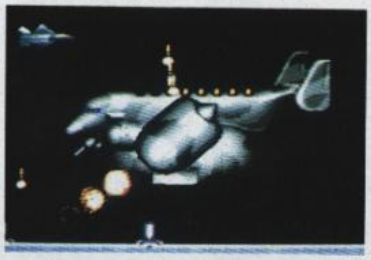
MOT DE PASSE :
A2, A3, B1, B4, C3, D1, D2, D4.

TENNIS

Voici une astuce bizarre pour le tennis de la Game Boy. Lorsque vous êtes au service, lancez la balle en l'air et shootez très rapidement (normalement, vous ratez votre service) ; bougez votre joueur légèrement à droite. La balle retombe sur sa tête et le point lui est attribué.

UN SQUADRON

Pour obtenir un niveau de difficulté supplémentaire, connectez votre deuxième paddle. Allez dans l'écran d'options et sélectionnez le choix de la difficulté avec le premier paddle. Appuyez sur les boutons A et X du deuxième paddle. Tout en maintenant ces deux boutons enfoncés, changez le niveau de difficulté avec le premier paddle. Un nouveau niveau apparaîtra : "GAMER, TEST YOUR SKILLS".



HYPERZONE

Les malheureux possesseurs de ce jeu seront peut-être heureux d'apprendre qu'il existe un moyen d'écouter toutes les musiques d'Hyperzone. Pendant l'écran de présentation, maintenez enfoncées les touches R et L pour accéder au sound test.

PAPERBOY

Encore un jeu de la Super Famicom qui ne restera pas dans les mémoires. Pour atteindre directement les niveaux élevés, allez dans l'option ROUTE de l'écran de sélection. Appuyez à droite de la croix de direction du deuxième paddle de la console et entrez le code 6479.

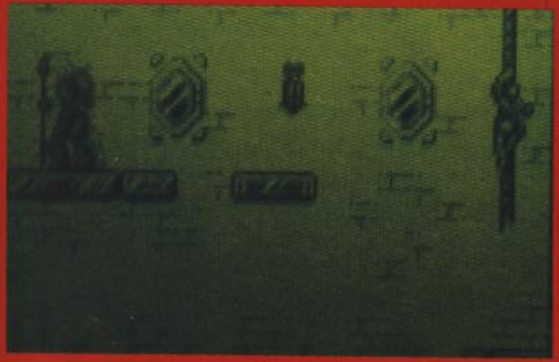
DARIUS TWIN

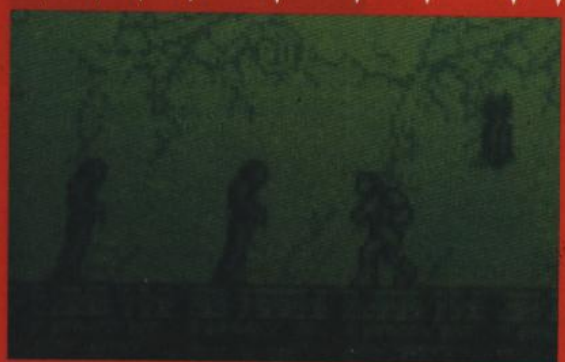
Si vous peinez sur ce shoot-them-up, peut-être serez-vous meilleur en disposant de 49 vaisseaux. Connectez les deux paddles. Ensuite, appuyez sur les touches R et L du paddle de droite et pressez en même temps les touches SELECT et START du paddle de gauche. Ça ne marche pas ? Croisez vos mains et recommencez.

GAMEBOY

CASTLEVANIA 2

Après Castlevania, voici le truc du mois sur Castlevania 2. Il est ici question de commencer le jeu avec 9 vies. Sélectionnez le mot de passe suivant : chandelle, chandelle, cœur, cœur.





CONCOURS

TIPS

Nous croulons sous les milliers de tips que vous nous faites parvenir chaque mois. Nous en sommes très contents, votre participation massive prouve l'intérêt que vous portez à Consoles +. Cependant, vous êtes vraiment très nombreux à nous envoyer des astuces concernant Sonic sur Megadrive. STOOOOOP ! Les Segalopins peuvent, en revanche, nous envoyer des tips pour le Sonic Master System ou Game Gear.

SUPER GHOULS'N GHOSTS
Super Famicom

Pour choisir le niveau de jeu :
Aller au tableau d'options, aller sur EXIT, appuyer simultanément sur tous les boutons du paddle (L, R, A, B, X, Y, SELCT et START), maintenir le tout et appuyer sur le START du premier paddle, sélectionner ensuite le niveau de votre choix.

▲
Tip de Christophe GUILLOT
11 bis, impasse Lindberg
69003 LYON

ROADBLASTERS
Lynx

Sélectionnez le premier niveau. Une fois dans ce niveau, braquez à droite et continuez tout droit. Appuyez sur le bouton lorsque vous apercevrez le premier arbre. Un bonhomme apparaîtra alors et vous n'aurez plus qu'à choisir un niveau de jeu grâce aux boutons OPTION1 et OPTION2 (attention, les nombres défilent très rapidement). Une fois le niveau sélectionné, pressez le bouton A et terminez le premier niveau en récupérant le plus de bonus possible ; vous arriverez ensuite au niveau voulu.

▲
Tip de Xavier BLAZY
4, rue de la Croix-Blanche
08140 BAZEILLES

BUGS BUNNY 2
Game Boy

Voici tous les codes du jeu.

2 : TEST	11 : DATE	20 : UNIT
3 : GAME	12 : ZOOM	21 : SONG
4 : SHIP	13 : DISK	22 : TYRE
5 : RACE	14 : GOLD	23 : LOVE
6 : WORD	15 : ZERO	24 : NOTE
7 : SHOP	16 : FIRE	25 : JAZZ
8 : SIZE	17 : ROOT	26 : HELP
9 : QUIZ	18 : READ	27 : KING
10 : DOLL	19 : TAPE	28 : GIFT

▲
Tips de Julien SOUCHET
8, rue Alexis Maneyrol
92370 CHAVILLE

SPACE HARRIER
Game Gear

Voici les codes des niveaux du jeu :

2 : EAGF	4 : bonus stage, pas de code.	5 : DGBC
3 : CHFA		6 : HBGA
7 : FBHE		
8 : bonus stage		
9 : BFCH		
10 : HGDA		
11 : AGEC		

▲
Tips de Philippe COUM
3, rue de Dixmude
29830 PLOUDALMEZEAU

PILOTWINGS
Super Famicom

Voici la liste des codes permettant d'accéder à toutes les licences de pilotage :
licence A : 985206 - avion, parachute et jet-pack
licence B : 394391 - avion,jet-pack et deltaplane
silver licence : 520771 - avion, parachute, jet-pack et deltaplane
gold licence : 108048 - helicoptère
licence expert : 400718 - avion et parachute
licence A (expert) : 773224 - avion, parachute et jet-pack
licence B (expert) : 165411 - avion, jet-pack et deltaplane
silver licence (expert) : 760357 - avion, jet-pack, parachute et deltaplane
gold licence (expert) : 882943 - hélicoptère
Pour accéder à la scène où vous sautez d'un plongeoir avec un pingoin, il vous faut — dans la première épreuve — atterrir sur le 100 avec le parachute.

▲
Tips de Jérôme DITTMAR
Impasse Moulin-Carron
69130 ECULLY

GOLVELLIUS
Master System

Le code suivant vous mène directement à la fin du jeu :
H7EU YCK4 EXR6 7RTG 7FRK DYGQ XSGW P6SJ

▲
Tip d'Alexandre LEBAILLY
6, rue des Pommiers
27930 ANGERVILLE LA CAMPAGNE

GREMLINS 2
NES

Voici de quoi visiter tous les stages du jeu :

1-1 : GBGK	2-2 : CGMW	4-1 : SHMC
1-2 : BVKF	3-1 : NJTD	4-2 : VLBB
2-1 : DXNH	3-2 : ZFPJ	5-1 : NXRD

▲
Tips de Jérôme THOMAS
7, lot Le Pêcher
87340 SAINT-LAURENT

BALLON KID
Game Boy

Quand on vous éclate un ballon, posez-vous sur une plate-forme et appuyez plusieurs fois sur la flèche du bas ; bientôt votre ballon sera entièrement regonflé.

▲
Tip de Peggy VERRAT
279, rue Nationale-Cherray
17190 SAINT-GEORGES D'OLERON

MOONWALKER
Megadrive

Lorsque vous apercevez une étoile filante, essayez de l'attraper. Michael se transformera alors en robot.

▲
Tip de Louis ROSE
179, rue du Nivolet
73000 CHAMBERY

OUT RUN
Megadrive

Après avoir franchi l'une des 5 arrivées du jeu, sélectionnez les OPTIONS. Dans le choix de la difficulté du jeu est apparu un mode HYPER. Choisissez-le et commencez une autre partie. Vous vous apercevrez que votre voiture atteint alors les 345 km/h au lieu de 295 km/h en vitesse maximale. Attention, ça décoiffe !

▲
Tip de David POMMIER
6, rue de Blois
41330 MAROLLES

GHOULS'N GHOSTS
Megadrive

Pendant l'écran de présentation : pressez 4 fois le bouton A, puis faites HAUT, BAS, GAUCHE, DROITE et vous entendrez un son. Ensuite, pressez le bouton C et START simultanément, puis le bouton B et START simultanément. Vous pouvez ensuite jouer, plus rien ne vous arrêtera puisque vous serez invincible.

STREET OF RAGE
Megadrive

Lorsqu'un adversaire vous projette en l'air (que ce soit un catcheur, un boss du niveau 5 ou un simple sous-fifre) faites plusieurs fois HAUT et bouton C. Votre personnage se rétablira et ne perdra pas de points de vie. Des réflexes prompts sont nécessaires.

▲
Tips de Cédric MEYER
1, chemin de bataille
44119 TREILLIERES

OPERATION C
Game Boy

Pour choisir un niveau du jeu, faites les manipulations suivantes : HAUT, HAUT, BAS, BAS, GAUCHE, DROITE, GAUCHE, DROITE, B, A, B, A et START.
Pour accéder au SOUND TEST, faites : HAUT, BAS, GAUCHE, DROITE, B, A, B, A et START

▲
Tips de Hicham SOUHIR
41, square des Moulineaux
92100 BOULOGNE-BILLANCOURT

FAERY TALE
Megadrive

Pour accumuler un maximum de points de bravoure, il faut trouver un des personnages permanents du jeu (comme un vieillard au bord de la route ou un mendiant dans la ville de Marheim). A ce moment, sauvegardez le jeu, tuez le personnage et sauvegardez à nouveau. Utilisez ensuite la commande RESTORE et recommencez l'opération. Vous gagnerez alors, lentement mais sûrement, des points de bravoure. Bien sûr vous perdrez des points de gentillesse ; vous pourrez les récupérer en donnant de l'argent à celui-là même que vous venez de tuer des dizaines de fois.

▲
Tip de Jérôme FAVIER
24, rue Beethoven
25200 MONTBELLIARD

F1 RACE
Game Boy

Fan de formule 1, voici une astuce qui peut avoir son importance lors d'une arrivée disputée. Sachez qu'avec une voiture de type B, il est tout à fait possible de bénéficier du phénomène d'aspiration bien connu des pilotes roulant à haute vitesse. Alors que vous bloquez le compteur à 350 km/h, en vous positionnant derrière un adversaire il vous sera possible d'atteindre les 380 km/h et d'entreprendre ainsi une habile manœuvre de dépassement à l'approche d'un virage.

▲
Tip de Eric WARLOP
27, rue A.-de-Monzie
06300 NICE

DRAGONBALL
NES

Afin de sélectionner le niveau de jeu, vérifiez que les deux paddles sont connectés à la console. Appuyez simultanément sur le bouton B du deuxième paddle et la touche START du premier. Vous pourrez ensuite choisir le niveau désiré avec le bouton B (toujours sur le deuxième paddle).

▲
Tip de Hervé COLIN
59, rue de Lens
59000 LILLE

WONDERBOY
Game Gear

Allumez votre Game Gear avec la cartouche Wonderboy. Lorsque le logo SEGA apparaît, appuyez sur BAS. Tout en maintenant cette pression sur la croix de direction, appuyez sur START lorsque le titre du jeu s'affiche sur l'écran. Ensuite, choisissez votre niveau de jeu en appuyant sur HAUT.

▲
Tip de Frédéric MOUREAUX
79, rue des Acquevilles
92150 SURESNES

FORTIFIED ZONE
Game Boy

Il est possible d'obtenir assez facilement un maximum de 8 vies dans le jeu. Lorsque vous aurez trouvé une salle avec trois petits canons, détruisez-les et récupérez les vies. Sortez, et recommencez l'opération.
Ensuite, voici quelques codes :
ZONE 2 : 3.3.7.5
ZONE 3 : 1.6.8.1
ZONE 4 : 1.1.2.2

▲
Tips de Jérôme NICOLAS
Les sablières
84, place Montmirail
84200 CARPENTRAS

MISSION IMPOSSIBLE
NES

Les codes des différents niveaux du jeu sont :
HMPR (le hors-bord)
KMVW (le temple vénitien)
XDGJ (en Suisse)
TVJL (le ski)
QBYZ (la base)
MTKN (pour jouer contre l'ordinateur)

▲
Tips de Sébastien ROUBAUD
25, chemin de Sainte-Suzanne
30390 ARAMON

SUPER MARIO WORLD
Super Nintendo

Vous vous êtes aperçu qu'il est impossible de retourner dans un château que vous venez de terminer ; normal puisque celui-ci s'est écrasé après votre victoire sur son propriétaire. Et pourtant, déplacez Mario ou Luigi sur un château détruit, appuyez simultanément sur les touches R et L au-dessus du paddle et vous pourrez à nouveau visiter le château.

▲
Tip de Martin SLOTH
10, rue Fréville le Vingt

ENVOYEZ VOS TIPS, TRUCS, ASTUCES ET "CHEAT MODES" ET GAGNEZ UNE MONTRE TILT PAR ENVOI PUBLIÉ.

Pour participer, n'oubliez pas de joindre, à votre courrier décrivant le "tip", ce bon à découper.

Nom : _____ **Prénom :** _____

Adresse : _____ **Code postal :** _____

_____ **Ville :** _____

Votre machine : _____ **Jeu concerné :** _____

COMPUSTORE Games

MEGADRIVE

MEGADRIVE + MANETTE + SONIC
1 290 F

Action Player vie infinie 549F

JEUX :

Alisia Dragon	449 F
Carmen San Diego	NC
Desert Strick	489 F
Devil Crash	459 F
EA Hockey	449 F
Galaxie Force 2	NC
Golden Axe 1 ou 2	449 F
Grand Slam	NC
Immortal	484 F
J.Madden 91 ou 92	449 F
Jordan VS Bird	479 F
Kid Cameleon	469 F
Mario Lemieux Hockey	449 F
Monaco G.P	449 F
Olympic Gold	NC
PGA Tour Golf	449 F
Phantasy Star III	489 F
Quack Shot (Jap)	399 F
Robinson Basket Ball	NC
Robocod 2	449 F
Rolling Thunder 2	NC
Senna Grand Prix	NC
Shining Force	589 F
Sonic	399 F
Street of Rage	449 F
Super Real Basket Ball	449 F
Techno World Cup 92	459 F
Turbo Out Run	459 F
Two Grudes Dudes	449 F
Wings of Wor	449 F
Wonder Boy's	NC
Xenon 2	NC

(Pour les autres titres nous appeller ou consulter notre minitel)

3615 COMPUSTORE

Vente par correspondance, bal, dial, jeux, new, promo (des lots à gagner)

SUPER FAMICOM JAPONAISE

SUPER FAMICOM (JAP) + JEU + ADAPTATEUR CARTOUCHES US
2 390 F

Street Fhigter 2 arrive courant Juin

JEUX :

Battle Blaze	690 F
Castelvania 4	690 F
Contrat Spirits	690 F
F 1 Escaut Heat	690 F
Goemont Fhight	690 F
Hat Trick Hero	600 F
Joe & Mac	690 F
Pilote Wing	600 F
Ranma 1/2	690 F
Super Adventure Island	600 F
Super Aleste	690 F
Super EDF	600 F
Super Ghool's'n' Ghost	600 F
Super Tennis (US)	600 F
Thunder Spirits	600 F
Zelda 3	690 F
Manette JBKing	690 F

Pour autres titres, appelez nous ou consultez notre minitel

SUPER NINTENDO

SUPER NINTENDO + MARIO 4
1 290 F

JEUX :

Castelvania 4	NC
F Zéro	450 F
Gradius 3	NC
Sim City	NC
Super R Type	450 F
Super Soccer	450 F
Super Tennis	450 F
Zelda 3	NC

(Pour les news ou reviews appellez-nous ou consultez le minitel)

NEC

GT + 2 jeux + adaptateur secteur	**2490 F**
Core Graph'x Puissance 5	**1290 F**
Core Graph'x + 1 jeu	**990 F**
Super Graph'x + jeu	**1490 F**
Super CD Rom 2 + 1 jeu	**2890 F**
Duo + 2 jeux	**3790 F**

JEUX:

CD Human Sport Festival	460 F
CD Super Raiden	420 F
CD Psychic Storm	460 F
CD Forgotten World	470 F
CD Star Parodier	430 F
CD Sprigan 2	460 F
CD Tera Formig	460 F

GAME GEAR

GAME GEAR
Offre limitée Game Gear + Sonic + adaptateur secteur + saccoche Sega
1 290 F

Loupe	**139 F**
Master Gear	**189 F**
Car Adaptator	**129 F**
Gear to Gear	**119 F**
Saccoche Game Gear	**249 F**
Batterie Pack	**349 F**

JEUX :

Chess Masters	250 F
Devilish	NC
Donald	279 F
Dragon Crystal	250 F
Heavy Weight Champion	250 F
Joe Montana	250 F
Mickey	250 F
Monaco GP	250 F
Ninja Gaiden	250 F
Olympic Gold	NC
Phantasy Zone	250 F
Psychic World	250 F
Shinobi	250 F
Sonic	279 F
Wonder Boy's	NC

(Pour les news et reviews appelez-nous)

NEO GEO

NEO GEO + JEU
3 490 F

Neo Geo seule	**2 990 F**
Manette	**390 F**
Mémory card	**190 F**

JEUX :

Alpha Mission	1 390F
Art of Fhigting	1 490F
Base Ball Star II	1 490F
Burning Fight	1 490F
Fatale Fury	1 490F
King of the Monster	1 390F
Last Ressort	1 490F
Mutan Nation	1 490F
Ninja Combat	1 290F
Robot Army	1 490F
Sangoku	1 390F
Soccer Browl	1 490F
Trash Rally	1 490F

MEGA CD

MEGA CD + 2 JEUX
3 990 F

Prix du jeu CD seul **490 F**

Le Mega CD fonctionne avec la Megadrive française

Consoles et accessoires (M-D)

Arcade power Stick	**399 F**
Converter Sega	**329 F**
Megapad	**149 F**
Competition Pro	**229 F**
Game Adaptator Jap	**99 F**
Joypad infra rouge (fourni avec 2 manettes)	**399 F**

La boutique COMPUSTORE GAMES vous accueille du Mardi au Samedi de 10 h 30 à 19 h 30 Le Lundi de 14 h 30 à 19 h 30 Tel: 16 - 1 - 45 78 67 30

Commande par téléphone : 16 - 1 - 45 78 67 30

BON DE COMMANDE à envoyer à **COMPUSTORE** - 43, rue de la Convention 75015 PARIS

CONSOLES ET JEUX	PRIX
Frais de port (console : 50F)	+ 20 F
Disk 3.1/2 ☐ 5.1/4 ☐ Cartouche ☐ Total a payer	F

Mode de paiement : Je joins un ☐ Chèque bancaire ☐ CCP ☐ Mandat-lettre ☐ Contre remboursement (+25F)

PAIEMENT PAR CARTE BLEUE / INTERBANCAIRE

Date d'expiration :
Banque :

Signature

NOM .....
Adresse .....
.....
Code Postal . . . . . Ville .....
Téléphone : . . . . . .

Je joue sur :

● SEGA ☐ Mégadrive - japonaise - française ☐ Master Systeme ☐ Game Gear ☐ D-ROM
● NEC ☐ Core Grafx ☐ Super Grafx ☐ Turbo Grafx ☐ CD-ROM
● SNK ☐ Neo Geo
● Nintendo ☐ NES ☐ Game Boy ● Micro ☐ Atari ST ☐ Amiga ☐ PC et Comp. PC

C+ 10 Dans la limite des stocks disponibles

TILT MICROLOISIRS et CONSOLES

vous présentent les « Goodies » de

MICRO KID'S CONSOLES MICROS

LE PIN'S :

A l'image de l'émission... Le pin's MICRO KID'S se devait d'être "technologiquement avancé", donc électronique ..... 85 F*

LE DISQUE :

La charte musicale MICRO KID'S, ainsi que quelques morceaux choisis de jeux vidéo célèbres
La K7 ..... 80 F *
Le CD ..... 120 F *

LE TEE SHIRT :

Disponible en blanc, noir, gris chiné. (Taille adulte et enfant.)
Logo MICRO KID'S vert ou mauve ..... 65 F*

LE ST ATARI MICRO KID'S :

520 ST Atari, plus pack jeux MICRO KID'S ..... 2 690 F*

COMMENT VOUS PROCURER LES « G O O D I E S » ?...

- En participant à l'émission (de plus en plus difficile !!)...
- En jouant sur le 3615 code FR3 rubrique MICRO KID'S...
- En vous rendant dans les points de vente : Micromania, Soho ...

(Liste de tous les points de vente sur le 3615 code FR3 rubrique MICRO KID'S)

MAIS VOUS POUVEZ VOUS LES PROCURER DIRECTEMENT EN RENVOYANT LE BON DE COMMANDE CI-DESSOUS :

LE COLIS MICRO KID'S

COMPRENANT :
- Le pin's MICRO KID'S
- Le tee shirt MICRO KID'S (coloris et taille au choix)
- Le disque MICRO KID'S (CD ou K7 au choix)

AU PRIX DE :

Le colis MICRO KID'S K7 (1 pin's, 1 tee shirt, 1 K7) ..... 219 F 00
(plus 17 F de frais de port)
Le colis MICRO KID'S CD (1 pin's, 1 tee shirt, 1 CD) .... 249 F 00
(plus 17 F de frais de port)

** Prix de vente conseillé*

Bon de commande du colis MICRO KID'S K7 au prix de 209 F (plus 17 F de frais de port)
colis MICRO KID'S CD au prix de 249 F (plus 17 F de frais de port)

à retourner à : " La boutique MICRO KID'S " 30 rue Eugène Carrière 75018 PARIS
ACCOMPAGNE D'UN CHEQUE LIBELLE A L'ORDRE DE : " La boutique MICRO KID'S "

NOM : ..... PRENOM : .....
ADRESSE : .....
.....
CODE POSTAL : ..... VILLE : .....

TEE SHIRT : .....
Taille (Mx ou KL, ou de 8 à 16 ans) : .....
Coloris (gris chiné, blanc, noir) : .....
Logo de couleur mauve ou vert : .....

Signature des parents

AUTOUR DE

DE NOMBREUX ÉVÉNEMENTS !

**Voici déjà quelques échos.
D'autres informations
dans les prochains numéros...**

MICRO KID'S
CONSOLES
MICROS

LE CONCOURS DE SCÉNARIO

Le jeu vidéo s'écrit comme un scénario interactif...
Il faut intégrer une "histoire" à un système
d'arborescence d'un logiciel...
Pour contribuer à dynamiser la création française,
MICRO KID'S, en collaboration avec TILT et CONSOLES +,
a décidé d'organiser un grand concours de scénario de jeux vidéo.
Ce concours, placé sous le haut patronnage du MINISTÈRE DE LA CULTURE,
a aussi pour mécène PHILIPS INTERACTIVE MEDIA SYSTEM.

LES PRIX :

Le gagnant de la catégorie "senior" recevra une bourse de 30 000 francs, et signera une convention de développement avec PHILIPS en vue de l'édition sur C.D.I. du jeu primé. Le gagnant de la catégorie "junior" gagnera un ordinateur.
Nous avons reçu plus de 200 sujets de scénario, parmi lesquels nous en avons selectionné 16 dans la catégorie "senior" et 6 dans la catégorie "junior". Les concurrents se sont montrés très créatifs et JEAN-MICHEL BLOTTIÈRE, pendant l'émission MICRO KID'S, chaque semaine, évoque tour à tour les projets selectionnés. A l'heure où nous imprimons, le jury (composé de personnalités, de journalistes, de scénaristes et d'éditeurs) délibère et les résultats seront proclamés dans le courant du mois de mai.

L'UNIVERSITÉ D' AUTOMNE

Une université d'automne sur l'interactivité, le C.D.I. et les jeux vidéo, est à l'étude au sein du MINISTÈRE DE LA CULTURE et le projet sera mis en œuvre en collaboration avec MICRO KID'S.
Son principal objectif sera, notamment, de tenter de définir une approche intellectuelle, culturelle et déontologique de ces divers concepts.
L'idée est donc de regrouper en un même lieu, sous forme d'ateliers animés et expérimentaux, l'ensemble des partenaires concernés par ce domaine d'investigation.

LE SUPER TROPHÉE MICRO KID'S

Parmi les récompenses attribuées par TILT avec les "TILT D'OR", et par GÉNÉRATION 4 avec les "4 D'OR", les téléspectateurs de FR3 pourront décerner leurs trophées :
Le SUPER TROPHÉE CONSOLE, le SUPER TROPHÉE MICRO, et le SUPER TROPHÉE ÉDITEUR.
Les trophées seront des **MICRO KID'S D'OR !!!**

LES PRODUITS DÉRIVÉS

Le pin's clignotant, les tee shirts, le disque de toutes les musiques de l'émission, l'Atari ST MICRO KID'S sont disponibles dans les magasins référencés sur le 3615 code FR3 rubrique MICRO KID'S...
Mais aussi par correspondance à la boutique de MICRO KID'S.
Vous trouverez le bon de commande dans les pages de TILT et CONSOLES + de ce mois-ci !

OLYMPI GOL

Grâce aux droits exclusifs sur les J.O. de Barcelone, US Gold sera le seul à nous proposer un jeu faisant référence à ce grand événement (voir compte rendu ECTS dans Consoles + n°9). Cette version Master System est quasiment identique à la version Megadrive testée dans ce même numéro. Les épreuves sont les mêmes ainsi que les possibilités de choix.

Toutefois, on remarque quelques petits manques (disparition de l'historique de départ, trois participants par course au lieu de six, etc.).

En contrepartie, le mode apprentissage a été étendu au lancer du marteau et surtout au saut en hauteur. Il se révèle ici capital car cette épreuve ne demande pas moins de cinq actions synchronisées après la course d'élan pour franchir la barre !

L'absence de troisième bouton, mis à profit pour toutes les synchros sur Megadrive, ne pose aucun problème, le contrôle étant donné au joypad, ce qui est tout aussi naturel.

Le tir à l'arc est la seule épreuve qui exige de l'adresse pure, tout en faisant intervenir le sens et la force du vent (il faut corriger en conséquence) et les tremblements d'un "bras d'arc" trop faible.

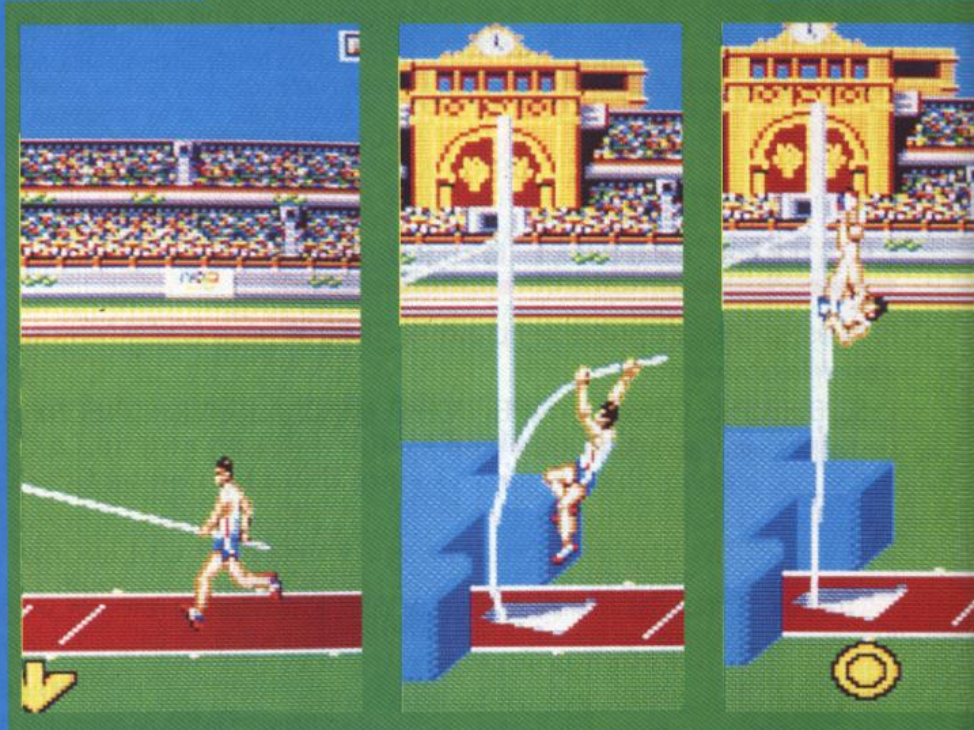
La pile de sauvegarde permet de conserver les nouveaux records du monde et/ou olympiques, si toutefois vous parvenez à les battre, ce qui est loin d'être évident.

Ce n'est pas le moment de faire un plat !

Pour conserver une animation fluide et suffisamment rapide, les programmeurs ont été obligés de réduire le nombre de coureurs à trois.

SEQUENCE

Le saut à la perche est l'épreuve la plus difficile. Course d'élan, planter de la perche au bon moment, traction sur les bras et enroulement autour de la barre sans oublier de la lâcher à temps.

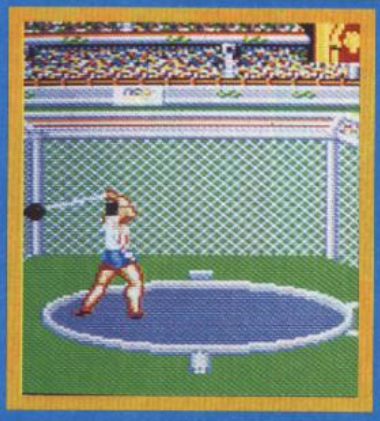


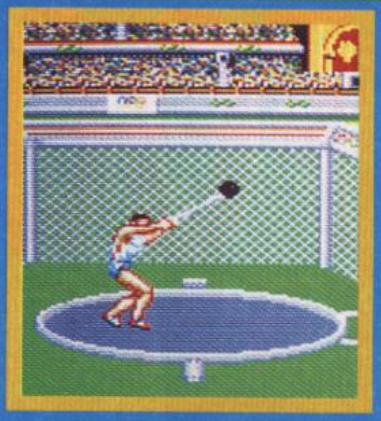
COMMENTAIRE

JIMMY H

Cette version est vraiment excellente par rapport aux capacités de la console, à tel point qu'il faut quelques instants pour découvrir des différences avec la version Megadrive. Bien sûr, la comparaison approfondie révèle une palette plus limitée, des décors un peu plus sommaires dans certains cas, et surtout une animation plus lente (mais tout aussi fluide) avec des sprites plus petits et moins nombreux.

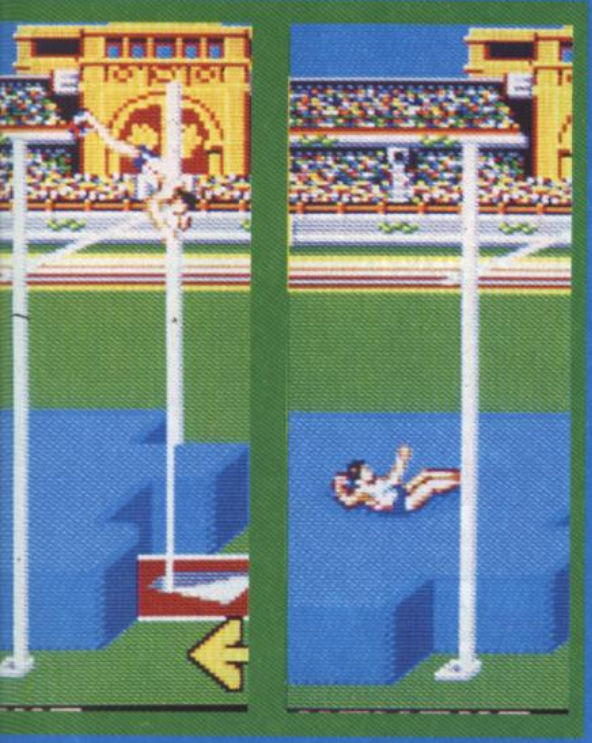
Il n'en reste pas moins que le résultat obtenu est assez étonnant sur une console 8 bits, d'autant que la version 16 bits de référence est elle aussi de qualité. Le mode apprentissage, plus complet que sur Megadrive, fait vite oublier les quelques séquences complémentaires manquantes. Un grand bravo aux programmeurs qui ont sur faire oublier les limitations de cette console.





L'effort du sportif dans toute sa splendeur!

Compensez par petites touches les tremblements de votre bras. Contrairement à la réalité, vous pourrez éventuellement faire un 10 si vous tirez juste en passant sur le jaune même sans vous stabilliser.



COMMENTAIRE

ROBBY

En accord avec Jimmy, j'ai trouvé que cette version Master d'Olympic Gold était encore plus sympa que celle testée sur Megadrive (malgré les différences évidentes entre les deux machines. Le jeu, très agréable à jouer, est servi par des animations de qualité et des graphismes très proches de ceux de la console 16 bits de Sega. Mes épreuves favorites sont celles du saut à la perche, du plongeon et du tir à l'arc. Pour ce qui est des courses de plat et de la natation, j'ai dû m'incliner devant Jimmy, terrassé par d'affreuses crampes de doigts. Une bonne mention pour les écrans en français.

EDITEUR : US GOLD
PRIX : NC
DISPONIBILITE : OUI
DIFFICULTE : FACILE/MOYEN/DIFFICILE
NOMBRE DE VIES : —
OPTION CONTINUE : —
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 3
CONTROLE : EXCELLENT

1-4 JOUEURS | CARTOUCHE

PRESENTATION 82%
Epreuves bien présentées et possibilités de choix assez vastes.

GRAPHISME 78%
Les graphismes sont agréables et les sprites de bonne taille.

ANIMATION 84%
Les mouvements sont très bien décomposés mais un peu lents et parfois soumis à de courts ralentissements.

BANDE-SON 55%
Elle combine une musique agréable et quelques bruitages d'action.

JOUABILITE 92%
Les réponses aux sollicitations du joystick sont instantanées et le mode apprentissage vous initie en douceur.

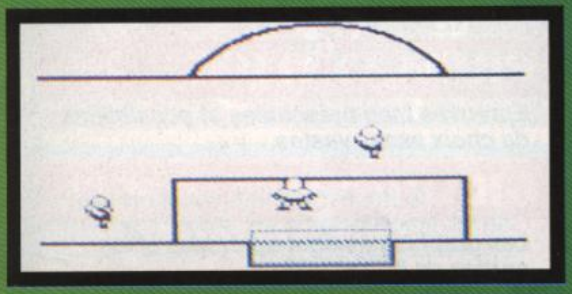
DUREE DE VIE 75%
La sauvegarde des scores prolonge le plaisir mais c'est surtout à plusieurs que le programme prendra sa pleine mesure.

INTERET 87%
Un jeu de sport varié et prenant, très bien réalisé pour cette console.

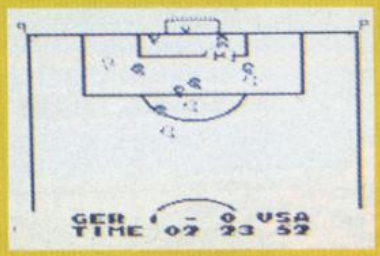
GAME BOY REVIEW

FOOTBALL INTERNATIONAL

Le football est à l'honneur ce mois-ci. La coupe d'Europe des nations qui a lieu tous les quatre ans en est la cause. Aucune console n'est épargnée. Dans ce jeu de Tonkin House, on retrouve les principales équipes qui tiennent le haut du pavé dans le domaine : RFA, Italie, France, Espagne, Angleterre, Brésil. Le Japon et les Etats-Unis ont été sélectionnés plus pour des raisons commerciales que pour leurs exploits sportifs. Chacune de ces huit équipes dispose de caractéristiques propres que vous découvrirez en participant à la coupe. Pour remporter le trophée, vous devez les battre les unes après les autres. Si le Japon et les USA sont des équipes faibles, le Brésil et la RFA, championne du monde, vous poseront de sérieux problèmes. Après avoir sélectionné votre équipe, vous choisissez l'un des schémas tactiques de vos six joueurs. Soit deux attaquants, deux milieux, deux défenseurs et un gardien : soit un attaquant, trois milieux, deux défenseurs et le gardien. Dans les deux cas, l'équipe est offensive, ce qui donne des matchs très ouverts avec plein de buts. Le temps de la rencontre est paramétrable : trois, cinq ou huit minutes par mi-temps. Sur le terrain, vous êtes toujours en bas de l'écran, ce qui rend le jeu extrêmement jouable. Tous les coups du football sont représentés : tête, volée, plongeons du gardien, tackles glissés, corners, touches et même hors-jeu. Les fautes sont systématiquement sanctionnées par un carton jaune. Les passes courtes à ras du sol permettent de faire circuler le ballon de manière sûre et d'élaborer une véritable stratégie d'attaque. Les tirs longs en hauteur servent pour les ouvertures, les dégagements et les lobs.



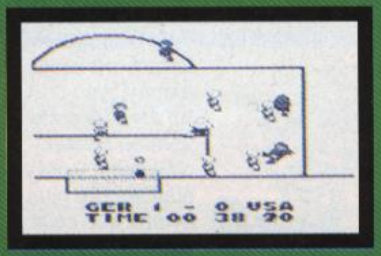
▲ *Lors des coups de pied arrêtés, une petite croix apparaît : elle indique l'endroit où la balle atterrira.*



Il existe deux représentations du jeu : une vue générale du terrain ou un zoom de l'action. La première représentation montre la position des joueurs et permet des ouvertures sur les ailes ou dans les trous. Le zoom est utilisé lorsque vous voulez dribbler ou faire des passes courtes. Le jeu passe de l'un à l'autre selon la phase du jeu. Grâce à la touche "Select" vous pouvez changer de mode de visualisation à votre convenance.

TIP !

LORSQUE VOUS RENCONTREZ LES PREMIÈRES ÉQUIPES, LES BUTS SONT FACILES À MARQUER. LE PLUS SÛR EST DE SE PRÉSENTER TOUT SEUL DEVANT LE GARDIEN ET DE TIRER DE TOUTES SES FORCES. UNE FOIS SUR DEUX, LE GOAL RELÂCHE LA BALLE JUSTE DEVANT VOS PIEDS. PROFITEZ-EN POUR TIRER DE NOUVEAU. CETTE FOIS-CI, LE GOAL NE S'EN RELÈVERA PAS !



▲ *Un tir tendu qui risque de faire mouche, à moins que le gardien réagisse à temps.*

▲ *Le carton jaune est la sanction la plus courante. Le rouge est sorti quand le même joueur refait des fautes.*

TONKIN HOUSE PRIX : C

APPRECIATION

PRESENTATION 65%
Pas de difference entre les deux modes de jeu.

GRAPHISME 36%
Confusion fréquente entre les deux équipes.

ANIMATION 70%
Déplacements corrects et tackles réussis.

BANDE-SON 42%
Musique assez pauvre et bruitages très moyens.

JOUABILITE 89%
La combinaison joypad/boutons fonctionne à merveille.

DUREE DE VIE 80%
A deux joueurs, elle est illimitée.

INTERET 89%
Un jeu de foot passionnant comparable à Kick Off.

1-2 JOUEURS | CARTOUCHE

COMMENTAIRE

AXEL

Il est toujours délicat de programmer un jeu de foot. Généralement, il faut faire un choix entre des graphismes et une animation hyperréaliste et une jouabilité exceptionnelle. Seul Kick Off était parvenu à lier les deux avec une grande réussite. Ce foot n'est pas très beau et certaines actions sont confuses. Pourtant le plaisir de jouer est remarquable. Il est vraiment possible de combiner des une-deux, de déborder sur les ailes et de centrer pour une reprise de volée victorieuse sans devoir y passer des heures. Le scrolling multidirectionnel apporte beaucoup de confort ainsi que le passage de la vue générale du terrain au gros plan de l'action. Dommage qu'il n'y ait qu'une coupe à disputer et que les choix tactiques soient si peu nombreux. Ce jeu peut convenir à tout le monde, ce qui est loin d'être le cas pour Kick Off.

C'est pas génial ça ?
Un serveur minitel pour notre journal préféré, rejoins-nous!

新しいアイテムも出現、
落ちたら死ぬトラップも

traduction: même les Japonais n'ont pas l'équivalent de 3615 TCPLUS!

3615 TCPLUS

ATTENTION: 3615 TCPLUS est le seul code correspondant à votre revue CONSOLES +

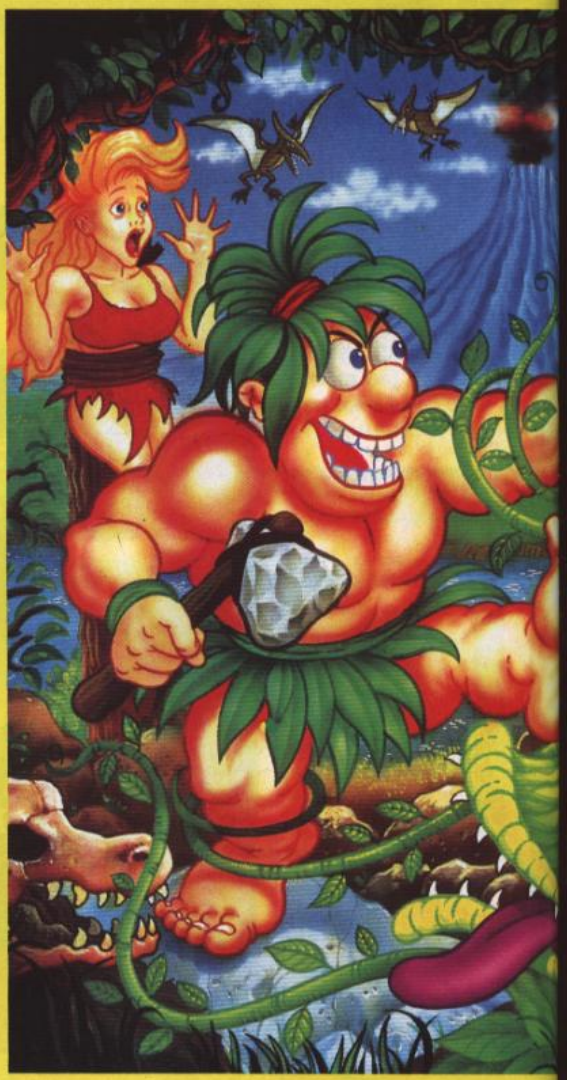
*DIA c'est une rubrique où l'ont peut se retrouver en direct 24h/24h.

Si tu as une question à me poser, laisse un message en rubrique *RED. Je me ferai un plaisir d'y répondre.

CAVEMAN NINJA

Bon, d'accord, Joe et Mac ont des cerveaux préhistoriques de la taille d'une cacahuète, mais cela ne les empêche pas d'avoir le sens de la justice! Figurez-vous que, pendant la nuit, un clan de vilains Néanderthaliens s'est introduit dans le village et a enlevé toutes les femelles! Résultat, Joe et Mac, nos deux ados effrontés, n'ont plus rien à faire le samedi soir. En plus, la tribu se trouve soudainement affaiblie. Heureusement, les frangins des cavernes décident de parcourir le monde sans répit jusqu'à ce qu'ils aient retrouvé le territoire des méchants et leur aient administré une bonne leçon. Joe et Mac: Caveman Ninja est l'adaptation du célèbre jeu d'arcade de Data East. Il s'agit d'un jeu de plates-formes dans lequel les deux héros massacrent à coups de gourdins des dizaines de dinosaures, affrontent des tribus hostiles et tentent de franchir de terribles obstacles naturels comme des fleuves ou des giclées de lave en fusion. La fin de chaque niveau est gardée par un gros monstre qu'il vous faudra tuer avant de pouvoir libérer les copines de nos amis préhistoriques.

▲ *Joe balance une roue.*

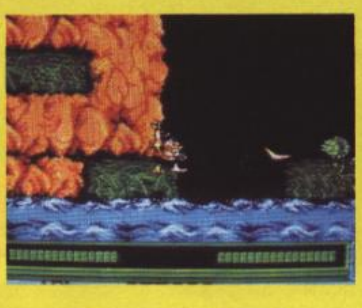


▲ *Joe affronte le monstre de la fin du premier niveau. Attaquez à coups de sauts périlleux!*

COMMENTAIRE

RAD

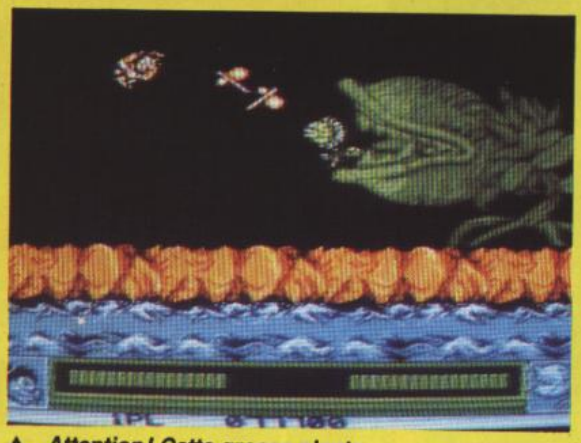
Il y a autant de jeux de plates-formes sur la NES que de tests dans Consoles +, alors pourquoi acheter Caveman Ninja plutôt que, disons... Mario 3 ou Jackie Chan? L'humour qui règne tout au long du jeu et les excellents graphismes valent déjà à eux seuls le détour. Les sprites sont splendides, colorés, détaillés et bien animés et les décors sont tout aussi soignés. Malheureusement, les bruitages sont un peu légers et la musique, qui était un des points forts de la version Super Famicom, est carrément minable. Le problème, c'est que l'action de Caveman Ninja, tout à fait appropriée pour une histoire de baston préhistorique, est plutôt... primitive. La plupart du temps, il ne se passe pas grand-chose et les deux derniers niveaux se révèlent franchement décevants: survivre aux chutes de pierres qui s'abattent alors sur vous relève uniquement de la chance. Le jeu regorge d'exemples de ce type, et il arrive souvent que vous perdiez une vie sans pouvoir rien faire, ce qui rend les parties vraiment frustrantes. Caveman Ninja est un jeu marrant, mais si vous cherchez quelque chose de plus varié capable de vous résister un certain temps, mieux vaut vous rabattre sur d'autres jeux de plates-formes tels que Mario ou Megaman.



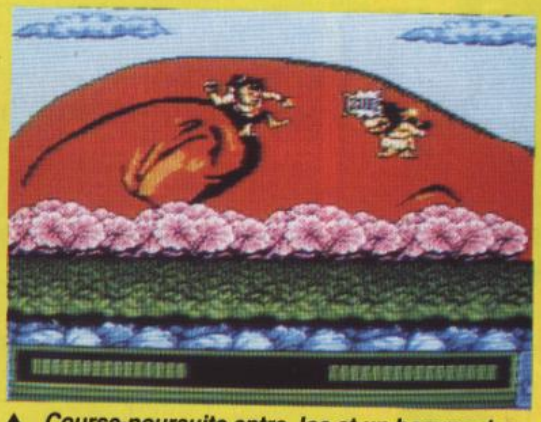
▲ *Des hélicoptères préhistoriques s'attaquent à Joe*

SALES BESTIOLES

Aucun doute, nos amis préhistoriques vivent dans le coin le plus dangereux du monde primitif! Bien que l'extinction des dinosaures soit censée s'être produite des millions d'années avant la naissance de Joe et Mac, l'endroit regorge de bestioles écailleuses qui n'ont qu'une idée en tête: les harceler ou... les bouffer! Ces dinosaures étranges sont de dangereux mutants capables de faire des trucs vraiment bizarres, comme cracher des rochers, du feu ou même des bébés dinosaures!
La plupart de ces terrifiantes créatures se retrouvent à la fin de chaque niveau... Vous devrez ainsi faire face à des ptérodactyles, des brontosaures ou des plésiosaures affamés!



▲ *Attention! Cette grosse plante vous crache ses bébés à la figure!*



▲ *Course-poursuite entre Joe et un homme des cavernes agressif sur le dos d'un dinosaure géant!*

LE SAUT DE LA MORT!

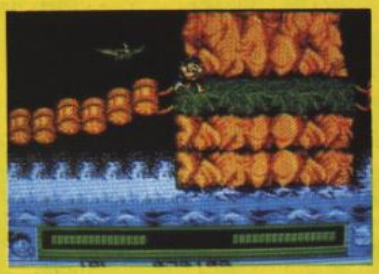
Même si leur musculature et leur squelette sont dignes de ceux d'un gorille, Joe et Mac sont incroyablement agiles. Nos amis sont en effet capables de bondir où bon leur semble, mais aussi d'effectuer de formidables sauts périlleux en hauteur et de narguer les dinosaures à coup de galipettes avant ou arrière. Pour progresser, il vous faudra apprendre à maîtriser parfaitement ce genre d'acrobaties car les plus gros monstres ne peuvent être blessés qu'à la tête, qui se trouve généralement en hauteur. Si vous échouez, ce qu'il restera de vous après la bagarre n'intéressera même pas le Muséum d'histoire naturelle!

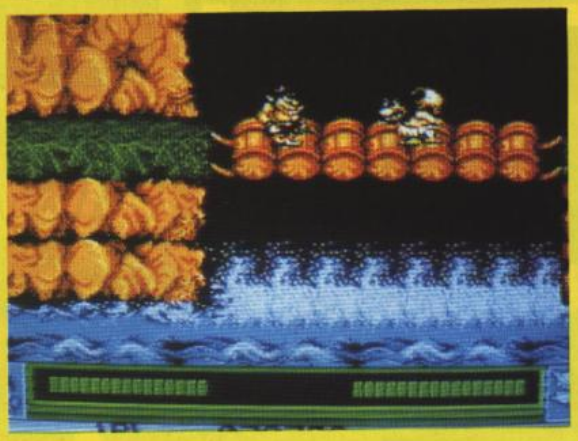
▲ *Aïe! Aïe! Aïe! Pas si idiots que ça, certains dinosaures savent cogner là où ça fait mal!*

ARSENAL PRIMITIF

Si un bon gourdin suffit pour impressionner les bestioles à peine sorties de l'œuf, vous vous apercevrez très vite que votre bon vieux briseur de crânes ne vaut pas tripette. Heureusement, vous pourrez trouver de nouvelles armes au cours de votre quête! Elles sont parfois simplement posées dans le décor pour faire joli mais, le plus souvent, vous les trouverez dans les pots que transportent vos ennemis. En les ramassant, vous ajouterez une pièce à votre collection, qui peut contenir, par exemple, un tir à longue distance sous forme d'os de dinosaure, des boomerangs, des bombes incendiaires, ou même une roue de pierre qui roule dans le paysage en écrasant tout ce qu'elle rencontre sur son chemin!

▲ *Quel homme!*





DUO DE CHOC

Comme dans la version arcade, il est possible de jouer seul ou à deux. Mais alors que l'on pouvait casser du dinosaure à deux simultanément dans la version arcade, la version console oblige les joueurs à attendre chacun leur tour. Heureusement, l'humour et les gags qui émaillent ce jeu font que ce n'est pas si désagréable.

Des hordes de dinosaures volants s'apprêtent à fondre sur nos malheureux amis !

COMMENTAIRE

JULIAN

Je trouvais le jeu d'arcade plutôt moyen, mais cette adaptation m'a vraiment emballé. Par rapport à la version Super Famicom, la jouabilité a été améliorée, et les graphismes, moins réussis, restent quand même excellents et pleins d'humour. Les derniers niveaux, qui demandent trop d'habileté (ou de chance dans le cas de Rad!), deviennent vite énervants, mais le reste du jeu dispose d'un niveau de difficulté bien dosé. A cause de son manque de profondeur et de variété, Caveman n'est pas le genre de jeu auquel on revient sans arrêt une fois qu'on l'a fini mais, si vous êtes un fan de la version arcade ou si vous avez simplement envie de vous amuser un moment, jetez-y un coup d'œil.

EDITEUR : ELITE
PRIX : NC
DISPONIBILITE : OUI
DIFFICULTE : FACILE/MOYEN
NOMBRE DE VIES : 3
OPTION CONTINUE : 0
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 1
CONTROLE : EXCELLENT

1-2 JOUEURS | CARTOUCHE

PRESENTATION 70%

Des options un peu confuses, mais une bonne présentation du jeu et une introduction animée sympa.

GRAPHISME 88%

Les superbes sprites colorés et les jolis décors de Caveman Ninja en font une petite merveille graphique.

BANDE-SON 45%

La musique est vraiment insipide et les bruitages manquent de tonus.

JOUABILITE 71%

Facile à prendre en main et amusant à jouer, sauf lors de quelques séquences un peu trop dures et très frustrantes.

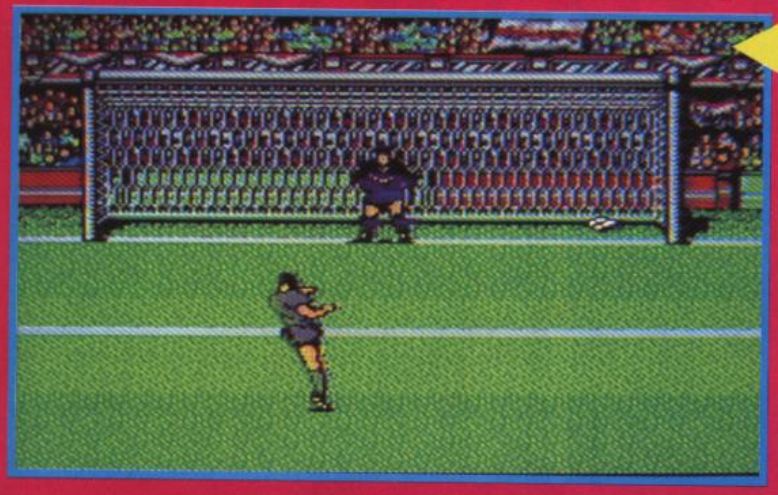
DUREE DE VIE 65%

Suffisamment dificile pour résister un moment à n'importe quel joueur, mais sans grand intérêt une fois terminé.

INTERET 70%

Un jeu de plates-formes amusant qui, malgré sa simplicité et son manque d'originalité, satisfera les fans d'arcade.

KONAMI
HYPER SOCCER



Après un match nul, les deux équipes doivent se départager par une séance classique de tirs au but.

Actualité oblige, les jeux et simulations de football débarquent en force sur nos consoles en ce mois de juin. La console NES, qui avait eu droit à une bonne conversion du célèbre Kick Off, voit ses effectifs renforcés avec l'arrivée de ce jeu de foot signé Konami, d'une conception différente du premier. Le terrain est représenté dans un scrolling horizontal et sa surface est égale à environ 3 écrans de votre téléviseur. Pour ce qui est du travail graphique, les footballeurs sont représentés en pied dans une fausse perspective. De même, et c'est important sur la NES, le choix des couleurs pour les joueurs tranche littéralement avec le ballon, ce qui a l'avantage d'offrir une parfaite lisibilité des phases de jeu.

Les commandes sont rapidement assimilées : la croix de direction permet de diriger le footballeur le plus proche du ballon, le bouton A autorise un shoot puissant et en hauteur alors qu'une passe courte et à ras de terre se fait à l'aide du bouton B. Un joueur qui n'a pas le contrôle du ballon pourra effectuer des tacles glissés pour le subtiliser à son adversaire ou tenter une interception de la tête.

Les options de matchs sont classiques mais complètes : matchs amicaux contre l'ordinateur ou un ami, séries de tirs au but ou penaltys plus la possibilité de disputer la phase finale de la Coupe du monde en se lançant dans une série de 12 matchs. Dans cette course à la coupe, un code vous permettra de sauvegarder votre progression ou de recommencer un match après une défaite ; après une victoire les caractéristiques de vos joueurs augmenteront.

La tête plongeante devant les buts après un corner est une manière efficace de marquer.

Très important, répartissez intelligemment les 12 points de bonus dans les différentes caractéristiques de votre équipe.

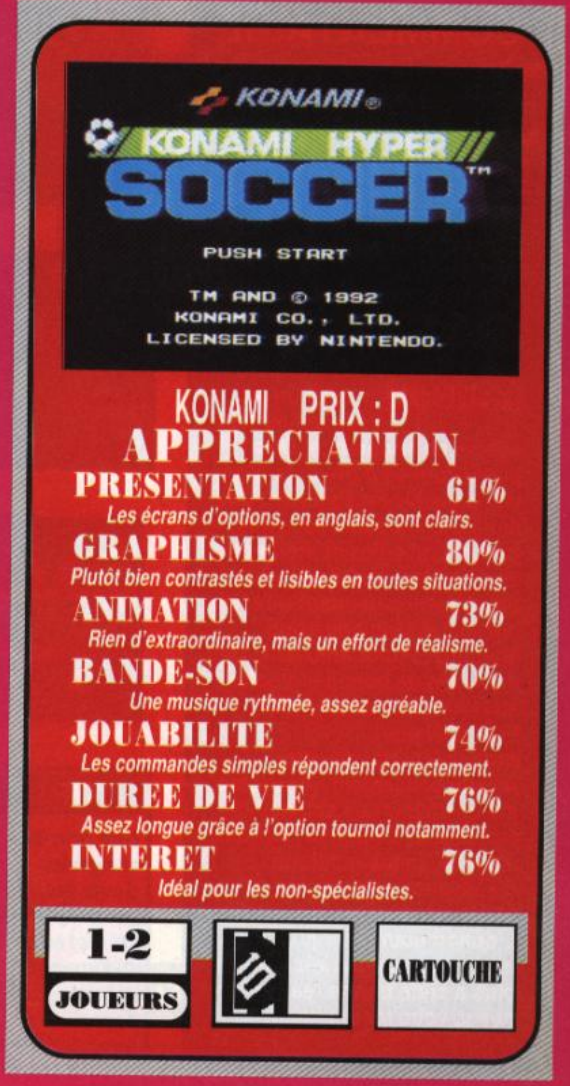
COMMENTAIRE

ROBBY

Après avoir défait Axel sur le score sans appel de 5 buts à 0 lors de notre première partie, Hyper Konami Soccer m'a tout de suite paru fort sympathique. Attention cependant, les mordus de Kick Off ne trouveront pas là l'ultime simulation footballistique sur NES.
Il s'agit d'un foot arcade qui permettra même au plus néophyte de réussir têtes plongeantes et "ciseau retourné", parfois sans comprendre comment. En fait, après avoir bien assimilé les commandes, il suffit de connaître deux ou trois astuces de jeu pour écraser ses adversaires et il est tout à fait possible de traverser tout le terrain, balle au pied sans être inquiété.
De ce fait, les véritables accros du ballon rond sur console se tourneront vers un jeu tenant plus de la simulation où il faudra réellement construire un jeu d'équipe.

Deux gadgets dans le menu général, le choix de la musique et un mode de démonstration.

Une "Papinade" bien interceptée par le gardien de but.



NINTENDO REVIEW

A la fin de chaque bonus, une malle magique.

Ne croyez surtout pas, parce que Rainbow Islands n'a droit qu'à une page dans votre mag préféré, qu'il s'agit d'une mauvaise cartouche. Bien au contraire, c'est une valeur sûre! Bub ou Bob doivent explorer sept îles merveilleusement enchantées, hélas terrorisées par l'infâme Van Blubba, le Maître de l'ombre. Dans chaque île, vous avez quatre tableaux à parcourir avant de rencontrer le monstre de fin de niveau. Nos deux petits héros ont le pouvoir magique de faire apparaître des arcs-en-ciel. La première vertu de cet arc céleste est de liquider des ennemis aussi différents que des insectes, des monstres, des jouets mortels ou des robots et des dragons. C'est aussi votre seule arme contre les monstres de fin de niveau. Le deuxième avantage est de pouvoir utiliser ces arcs-en-ciel comme des escaliers pour passer le plus vite possible d'une plate-forme à une autre. Enfin, avec de la chance, ces arcs-en-ciel font apparaître des bonus cachés dans le sol, dont certains peuvent doubler instantanément vos arcs-en-ciel. Et, si vous ne foncez pas en droite ligne vers le haut du tableau parce que vous préférez explorer chaque île à la recherche des chambres secrètes, il faudra vous dépêcher avant que les eaux ne montent et n'engloutissent tout. A vous de découvrir aussi les pouvoirs des diamants.

TIP!

Si vous avez plein de bonus à ramasser, privilégiez les potions magiques rouges et jaunes qui augmentent les pouvoirs des arcs-en-ciel.

COMMENTAIRE

CALAMITY JANE

Rainbow Islands arrive sur console précédé d'une excellente réputation sur micro et je n'ai absolument pas été déçue par cette conversion. Voici un jeu qui a l'air tout bébête en apparence. Des plates-formes à gravir le plus vite possible en éliminant une multitude de petits ennemis, gadgets, abeilles et araignées venimeuses, chars qui vous tirent dessus pendant que les hélicos essaient de vous atteindre. Plutôt amusant! Des myriades de bonus à récolter au milieu des arcs-en-ciel. Pourquoi pas!
Bref, le résultat de cette recette habilement concoctée est un savoureux cocktail de fantaisie et d'humour, sur une agréable petite musique d'ambiance agrémentée de bruitages discrets.
L'option pour deux joueurs n'apporte pas grand-chose de plus à cette bonne réalisation que je vous recommande chaudement.

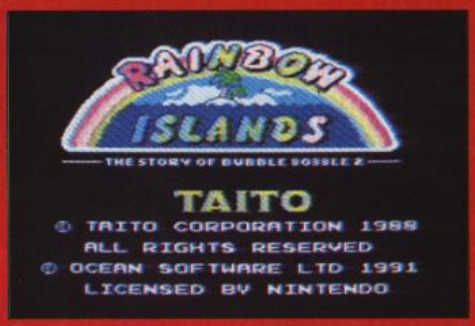
Une fois cette petite araignée éliminée, se précipiter sur la chaussure: vous irez bien plus vite!

Quelques bonus sous l'arc-en-ciel: attention à la petite bête.

Une technique à maîtriser absolument: l'escalier d'arcs-en-ciel...

TIP!

Une horrible araignée. Seuls les doubles arcs-en-ciel sont réellement efficaces: en parsemer le haut de l'écran pour qu'elle se cogne dedans.



OCEAN PRIX : D

APPRECIATION

PRESENTATION 75%
Merveilleusement magique!

GRAPHISME 80%
Beaucoup d'humour dans ces îles enchantées.

ANIMATION 84%
Déplacements fluides et rapides le long des arcs-en-ciel.

BANDE-SON 78%
Nombreux bruitages, musique d'ambiance classique.

JOUABILITE 85%
Pas de difficulté majeure.

DUREE DE VIE 82%
28 niveaux agrémentés de boss souvent résistants.

INTERET 88%
Un bon hit!

1-2 JOUEURS | CARTOUCHE

CHAMPION of EUROPE

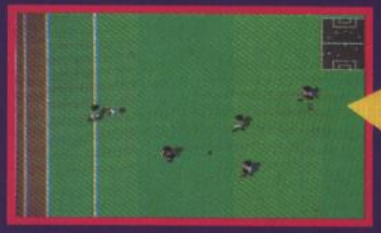
L'écran général des options de match.

Tecmagik présente, avec ce titre, le jeu officiel de football sur console du Championnat d'Europe des nations 1992. Théoriquement disponible au moment où vous lirez ce test, la cartouche vous permettra de jouer pratiquement en simultané sur votre Master System tous les matchs de la coupe.

Effectivement, avec l'option Tournament, vous retrouverez les différentes poules constituées après les deux années d'éliminatoires. Le jeu autorise également les matchs amicaux contre le programme ou un ami. Dans ce cas, l'écran de sélection des équipes est une carte d'Europe colorée. Il est possible d'influencer les conditions d'un match en décidant de la force du vent, de l'état du terrain (sec ou lourd et humide) et d'accentuer ou non les effets tournants imprimés au ballon lors d'un shoot (ou tirs brossés) ; de même, vous pourrez décider d'avoir un arbitre allemand plutôt qu'anglais, ces derniers restant persuadés que les Français ne connaissent pas les règles du football.

Avant de vous lancer dans l'aventure européenne, quelques séances d'entraînement ne seront pas de trop pour vous familiariser avec les commandes, du type "Kick Off". Vous comprendrez rapidement qu'un des boutons du paddle permet de changer la sélection du joueur courant, celui que vous dirigez. En revanche, le rôle du second bouton est assez mystérieux. Il permettrait apparemment d'effectuer des passes courtes comme des tirs surpuissants, mais il est bien difficile de construire un véritable jeu de passes (partant par exemple du milieu de terrain pour filer vers le but adverse). Chacune des pressions expédie le ballon beaucoup trop loin et hors de portée du joueur auquel il est adressé... Ok pour les commandes intuitives, mais ici les rares buts sont trop souvent dus à la chance.

Penalty ! Le gardien de but est parti du bon côté, il va pouvoir intercepter le tir.



Remise en jeu à partir de la touche sous le regard vigilant de l'arbitre.

COMMENTAIRE

ROBBY

Pas de problèmes, Champions of Europe possède pratiquement tous les atouts d'un bon jeu de football. Son très bon niveau de réalisation générale en fait un des bons titres de la Master System. Mais voilà, il y a le "pratiquement". Avec une vue à la Kick Off, un principe de jeu à la Kick Off, un scanner à la Kick Off, les programmeurs ont évidemment essayé de reprendre tous les atouts du célèbre titre adapté par US Gold sur Master System. Cela dit, les commandes de Champions of Europe sont moins intuitives que celles de son illustre prédécesseur. Je préfère donc m'acharner sur Kick Off, même si je suis plutôt mauvais sur ce jeu pour l'instant, car je sais que ses nombreux challenges me retiendront encore bien après l'Euro 92.

Le footballeur que vous dirigez est repéré avec un petit 1. Lors d'une pause, l'arbitre annonce le temps de jeu restant.

Le scanner du terrain est un peu trop petit, mais il est possibile de choisir dans quel coin de l'écran il doit s'afficher.

TECMAGIK PRIX : C

APPRECIATION

PRESENTATION 80%
Choix des options présenté, sélection originale.

GRAPHISME 80%
Bonne lisibilité.

ANIMATION 79%
Scrolling multidirectionnel véloce.

BANDE-SON 60%
Les gradins devaient être vides...

JOUABILITE 77%
Bonne réaction des commandes.

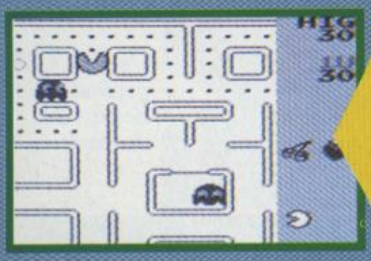
DUREE DE VIE 79%
Que sera-t-elle après l'Euro 92 ?

INTERET 70%
Le meilleur foot sur SMS si Kick Off n'existait pas.

1-2 JOUEURS

CARTOUCHE

PAC-MAN



Précipitez-vous sur la pilule en contournant le fantôme.

Qui ne connaît pas encore le glouton Pac-Man? Il a fait le tour du monde des micros et des consoles. Son succès est tel qu'il existe une multitude de suites et de dérivés: Mrs Pac-Man, Pac-Man Jr, Super Pac-Man (jeu de flipper), Professor Pac -Man, Pac-Land (jeu d'aventure à scrolling horizontal), Pac-Mania (en 3 dimensions)... N'en jetez plus! Le Pac-Man sur Game Boy est fidèle à l'original. Vous dirigez une sorte de grosse bouche ronde, à travers un labyrinthe.

Le jeu consiste à croquer toute la nourriture qui tapisse les couloirs et à s'offrir des extras en dévorant les fruits qui apparaissent de temps en temps. Ce n'est pas sorcier. Le festin pourrait être divin s'il n'y avait des êtres encore plus voraces que Pac-Man: les fantômes!

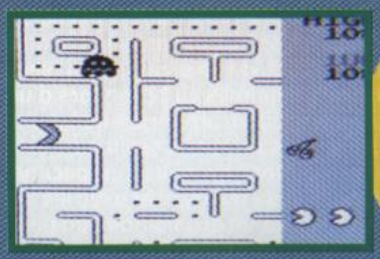
Eux aussi, ils sont à la recherche de bonne nourriture; mais ce qui les intéresse avant tout, c'est la chair tendre et fraîche du héros. S'ils vous attrapent, vous êtes cuit! Le seul moyen de s'en débarrasser (momentanément car ils réapparaissent tous les jours), c'est d'avaler les pilules énergétiques réparties aux quatre coins du tableau.

Vous n'en ferez qu'une bouchée et cela vous rapporte des points. Dès que vous avez fait table rase de tout ce qui pouvait se manger, vous passez au labyrinthe suivant.

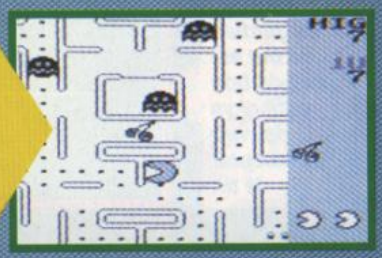
La partie à deux joueurs (double console, double jeu et câble Game Link) offre un challenge plus intéressant. Par exemple, un fantôme gobé ressuscite dans le labyrinthe adverse. Sympa les copains!

LES ECRANS DE JEU

Deux sortes d'écrans. Le premier, demi-page, vous donne une vue globale du labyrinthe. Il est idéal pour utiliser les tunnels car vous voyez en un coup d'œil si la voie est libre. Le second, pleine page, est une vue rapprochée de Pac-Man. Je vous conseille de le choisir une fois que vous maîtriserez parfaitement le labyrinthe.



Le tunnel de transition: un bon moyen d'éviter les fantômes. Mais, ils peuvent vous attendre de l'autre côté.



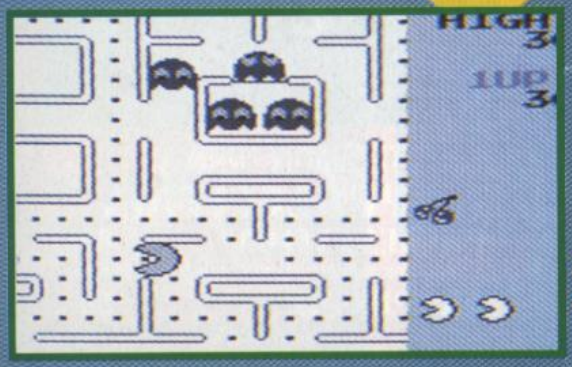
La cerise est bonne à croquer. Mais le risque est grand car elle est située très près des monstres.

TUNNELS DE TRANSITION

Ils sont disposés de chaque côté du labyrinthe et permettent de passer de l'un à l'autre sans traverser tout le tableau. C'est un moyen efficace pour fausser compagnie aux fantômes. Mais, avant de les utiliser, assurez-vous que vous n'êtes pas attendu à la sortie du tunnel.

CLASSIC

Les fantômes sont dans leur repaire, vous pouvez ramasser un maximum de nourriture.



NAMCO PRIX : C

APPRECIATION

PRESENTATION 60%
Possibilité de jouer à 2 et choix des écrans.

GRAPHISME 31%
Difficile de faire plus simple.

ANIMATION 50%
Ce n'est pas la préoccupation première.

BANDE-SON 80%
Une bande sonore qui a fait le tour du monde!

JOUABILITE 62%
Il faut anticiper les "virages", c'est un peu déconcertant.

DUREE DE VIE 51%
Il faut être un inconditionnel pour y jouer longtemps.

INTERET 65%
Pac-Man a pris de la "bouteille"!

1-2 JOUEURS

CARTOUCHE

COMMENTAIRE

Pac-Man est quasiment devenu une légende! A ce titre, il est difficile de passer à côté. Cependant, l'uniformité des labyrinthes et la monotonie du jeu m'ont laissé de marbre. Ce n'est pas un mauvais jeu, mais il a quand même quelques années de "vol". Le choix des 2 écrans est une bonne initiative. Malheureusement, en jouant sur l'écran demi-page, vous allez vous abîmer les yeux pour repérer les pilules énergétiques. Le crédit de trois vies est insuffisant, même si vous regagnez des vies en augmentant vos points. Pour ceux qui ne connaîtraient pas encore Pac-Man (ils doivent être rares!) ils peuvent s'essayer à quelques parties. Que les autres passent leur chemin.

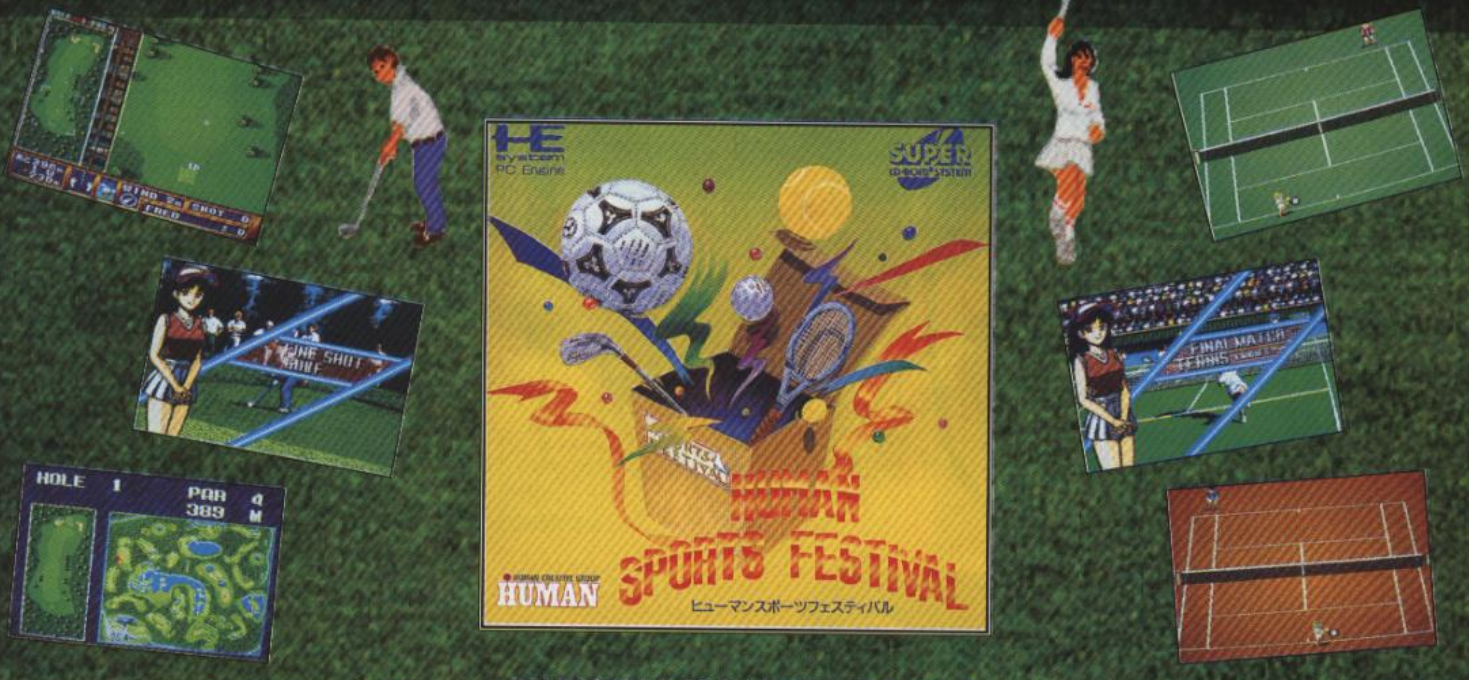
AXEL

L'EVENEMENT SPORTIF !

SODIPENG
1, rue de Valmy - Porte 10
93100 MONTREUIL-SOUS-BOIS
Tel : (1) 48.57.78.35
Fax : (1) 48.57.48.27

3615 SODIPENG

36 15 SODIPENG



DISPONIBLE SUR SUPER CD ROM 2
ET SUR PC ENGINE DUO

CORE GRAFX + 1 jeu
999 F*

SUPER GRAFX + 1 jeu
1490 F*

PC ENGINE GT + 1 jeu
2490 F*

PC ENGINE DUO
+ 1 jeu CD ROM
3790 F*

SUPER CD-ROM 2
2890 F*

* Prix publics conseillés.

HOOK

Peter Pan est de retour à Neverland, et de nouveau ses enfants et ses amis ont été kidnappés par le diabolique capitaine Crochet! Pire encore... le redoutable vieux loup de mer a rassemblé une horde de coupe-jarrets pour envahir le pays natal de Peter! Trop, c'est trop. Peter, avec l'aide de son amie la fée Clochette, va tenter de faire échouer les plans du terrible capitaine en venant à bout de toute cette racaille et en délivrant les enfants prisonniers.

Tout cela se traduit à l'écran par une succession de plates-formes dévoilées par un scrolling, à travers lesquelles notre héros bondit, ramasse de la nouriture, et se bat à l'épée contre les sbires de Crochet. Dès que vous avez ramassé assez de nourriture et copieusement cogné sur les méchants, le mot "Exit" se met à clignoter et la porte d'entrée du niveau suivant s'ouvre. Comme vous vous en doutez, il faudra franchir un certan nombre de niveaux avant d'atteindre le navire du capitaine Crochet, dans lequel sont enfermés les amis de Peter Pan.

LA CARTE DENEVERLAND

Cette superbe carte vous montre votre progression à travers le jeu. Le petit bonhomme indique exactement l'endroit où vous vous trouvez sur l'île. Le joystick manœuvre le compas qui vous permet de choisir votre prochaine destination. Chaque fois que vous terminez un niveau, de nouvelles routes apparaissent.

▲ *Peter Pan est prisonnier du capitaine Crochet!*

COMMENTAIRE

RICH

Hook démarre très fort, avec de superbes graphismes et des séquences d'action dignes des salles d'arcade. Le problème est que le jeu est un peu trop calme pour être vraiment passionnant. Se balader à travers les immenses niveaux devient rapidemment lassant, et il n'est pas bien difficile de ramasser des objets et de se battre à l'épée. Pourtant, les niveaux sont incroyablement nombreux (jetez un coup d'œil à la carte!) et chacun d'entre eux réclame pas mal d'ardeur. On apprécie aussi les petites énigmes qui ponctuent chaque niveau. Malheureusement, tout cela ne change rien au fait que l'on s'ennuie terriblement. Le jeu aurait été bien meilleur s'il avait été plus rapide, avec des séquences de combat plus excitantes mais, tel qu'il est, Hook n'arrive pas à la cheville de Mario ou de Megaman. Etant donné que les possesseurs de NES n'ont que l'embarras du choix en matière de jeux de plates-formes, Hook risque fort de sombrer rapidement dans l'oubli.

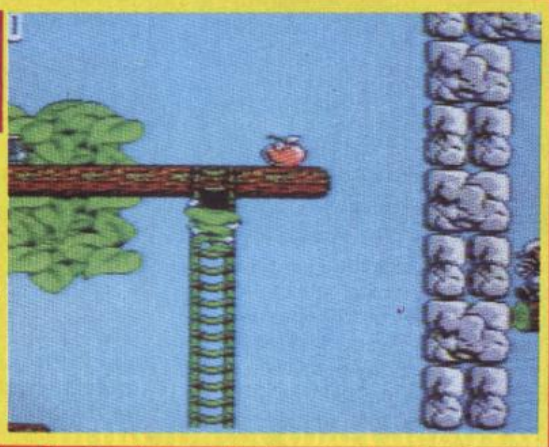
▲ *Peter Pan est en train de se noyer!*

PETER PAN ET SON HACHOIR MAGIQUE

Pour ce qui est des armes, Peter Pan est plutôt bien équipé : il manie une superbe épée magique avec laquelle il transperce ses adversaires. La plupart des monstres doivent être touchés deux fois avant de disparaître. Mais vos ennemis ont eux aussi des épées et n'hésitent pas à s'en servir... Vous devrez donc livrer de terribles duels à l'épée jusqu'à ce que mort s'ensuive !

TOUT CE QUI BRILLE EST D'OR !

Des objets clignotants sont éparpillés un peu partout. Il est indispensable de les ramasser si vous voulez terminer le niveau. Parfois, il vous faut atteindre un certain nombre de petits objectifs. Par exemple, dans la forêt de Neverland, vous trouverez des ballons de basket et des paniers. Il suffit d'envoyer tous les ballons dans les paniers pour ouvrir la porte d'accès au niveau suivant.



▲ *Peter Pan grimpe à une échelle pour échapper aux griffes de cet inquiétant vieillard.*

NINTENDO REVIEW

▶ *Toujours aussi agile, notre héros se lance dans l'escalade d'une autre échelle!*

HOOK : LE FILM

Vous en avez sans nul doute entendu parler, Hook est le dernier film de Spielberg, avec Robin Williams, Dustin Hoffman, Julia Roberts et Bob Hoskins. Le scénario, quelque peu étrange, raconte l'histoire de Peter Banning, un avocat d'une quarantaine d'années dont le fils et la fille ont été kidnappés par le capitaine Crochet et emmenés à Neverland. Peter devra sauver sa progéniture et redécouvrir l'enfant qui sommeille en lui, qui n'est autre que Peter Pan!

EDITEUR : OCEAN
PRIX : D
DISPONIBILITE : JUILLET
DIFFICULTE : MOYEN
NOMBRE DE VIES : 3
OPTION CONTINUE : 1
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 1
CONTROLE : BON

1 JOUEURS | CARTOUCHE

COMMENTAIRE

JULIAN

Hook a pas mal de qualités. Les niveaux sont nombreux et le jeu est vaste, difficile, et dispose de graphismes impressionnants. Pourtant, le manque d'intérêt de l'action plonge rapidemment le joueur dans un ennui profond. L'action est quasiment soporifique (et je suis poli!), les séquences de combat sont loin d'être excitantes, et le tout manque de variété. Vous passez la plupart de votre temps à chercher des objets à travers tout le pays, ce qui n'a rien de passionnant. Il aurait fallu plus de combats, des plates-formes plus intéressantes, et des ennemis plus variés. Tel qu'il est, Hook ne fait pas le poids face au marché déjà très fourni des jeux de plates-formes, surtout si on le compare aux meilleurs représentants du genre tels que Mario, Megaman, Blaster Master ou Jackie Chan.

LA FEE QUI TUE!

Si je vous dis que la fée Clochette est une véritable tueuse psychopathe, vous aurez du mal à le croire... Pourtant, dans ce jeu, la "gentille" fée effectue un véritable carnage! Elle suit Peter Pan partout, et attend que ce dernier lui désigne un ennemi. Elle se jette alors comme une furie sur le malheureux et lui inflige une mort aussi soudaine qu'inattendue!

PRESENTATION	**68%**
Un paquet d'options à fouiller, une option continue, et des textes agrémentés de la présence de la fée Clochette.	
GRAPHISME	**70%**
Les graphismes ne sont pas géniaux, mais les décors sont plutôt sympas.	
BANDE-SON	**40%**
Les bruitages sont minables et la musique ennuyeuse.	
JOUABILITE	**64%**
L'action est rapide, mais pas franchement excitante.	
DUREE DE VIE	**75%**
Le jeu est vaste et, si vous aimez, vous y passerez des heures.	

INTERET 62%

Un jeu qui aurait pu être excellent, mais qui est gâché par son manque de variété et d'attrait.

ENFIN !

Le premier magazine de loisir européen consacré aux logiciels PC !

Le deuxième numéro est arrivé, avec en prime, une disquette gratuite !

PC review

Les toutes dernières infos et critiques, avec des articles sur:

- LE GUIDE DEFINITIF DES SIMULATIONS DE VOL
- DISNEY ANIMATION STUDIO
- STAR TREK
- ASSISTANCE AVEC MONKEY ISLAND II
- LE GUIDE POUR LES DEBUTANTS SUR PC
- LES CENT MEILLEURS JEUX DE PC, DEUXIÈME PARTIE

Disponible maintenant chez tous les principaux marchands de journaux.

REVIEW

BON B

Le chef de la police de Badville ne rêve que d'une chose : mettre un terme aux sombres activités du sinistre Mr Big en le collant enfin sous les verrous ! Seulement voilà, il manque de preuves... Heureusement, notre flic de génie a une idée, bizarre, mais qui pourrait bien marcher...

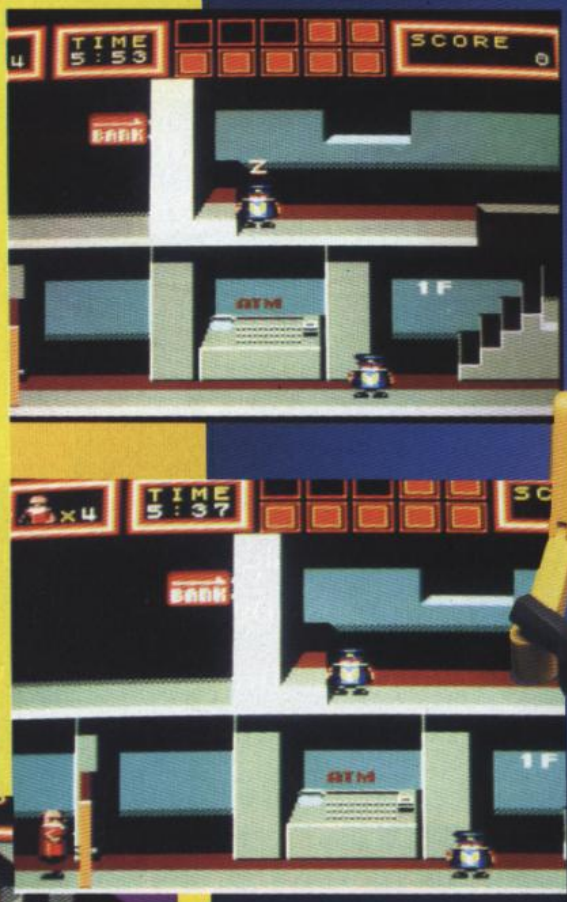
Il connaît en effet les frères Bonanza, deux cambrioleurs minables, ratés notoires, qu'il va forcer à pénétrer dans le repaire de Mr Big pour y voler tous les objets de valeur. Ce "butin" pourra ensuite être utilisé pour inculper Mr Big et mettre fin à son terrible règne de criminel.

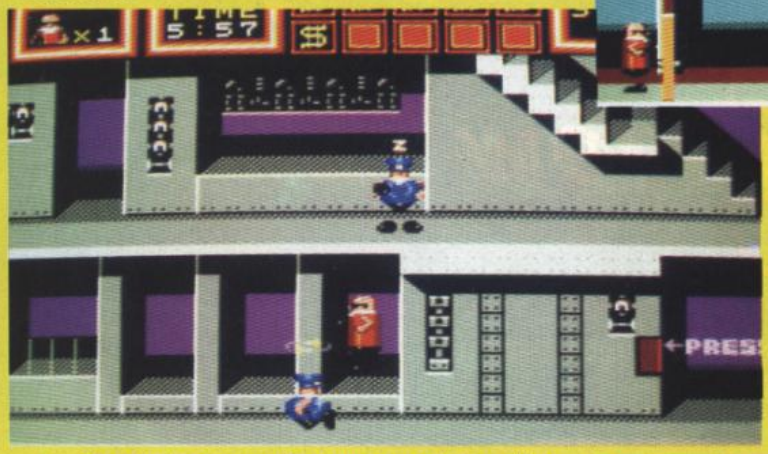
Comme vous l'avez sans doute deviné, vous allez incarner un des frères Bonanza et partir explorer, dans un scrolling multidirectionnel impeccable, les couloirs du repaire de Mr Big, en chouravant tout ce qui vous tombe sous la main.

Mais votre diabolique adversaire est loin d'être idiot et a engagé plusieurs sociétés de surveillance pour protéger ses biens, avec ordre de tirer sans sommation sur tout intrus.

Heureusement, les frangins Bonanza ont emporté leurs propres flingues et peuvent utiliser le terrain à leur avantage, en balançant les portes dans les tronches de leurs adversaires par exemple.

Les Bonanza Brothers devront explorer une dizaine de bâtiments avant que le chef de la police ne dispose d'assez de preuves pour mettre un terme aux activités de cette mafia, une bonne fois pour toutes.





▲ *Un policier assommé par un coup de tromblon des frères Bonanza !*

Attention ! Ne restez pas devant la porte, vous risqueriez de la prendre en pleine face ! ▶

BONANZA TOUT SEUL !

Ne vous laissez pas berner par le titre, ni par le fait que le jeu soit l'adaptation d'un jeu d'arcade pour deux joueurs simultanés. La version Master System n'est destinée qu'à UN SEUL JOUEUR !

Curieusement, l'écran d'options vous permet de choisir d'incarner soit Robo, soit Mobo, ce qui ne sert à rien puisque les deux personnages sont strictement identiques.

NIVEAUX DE BONUS

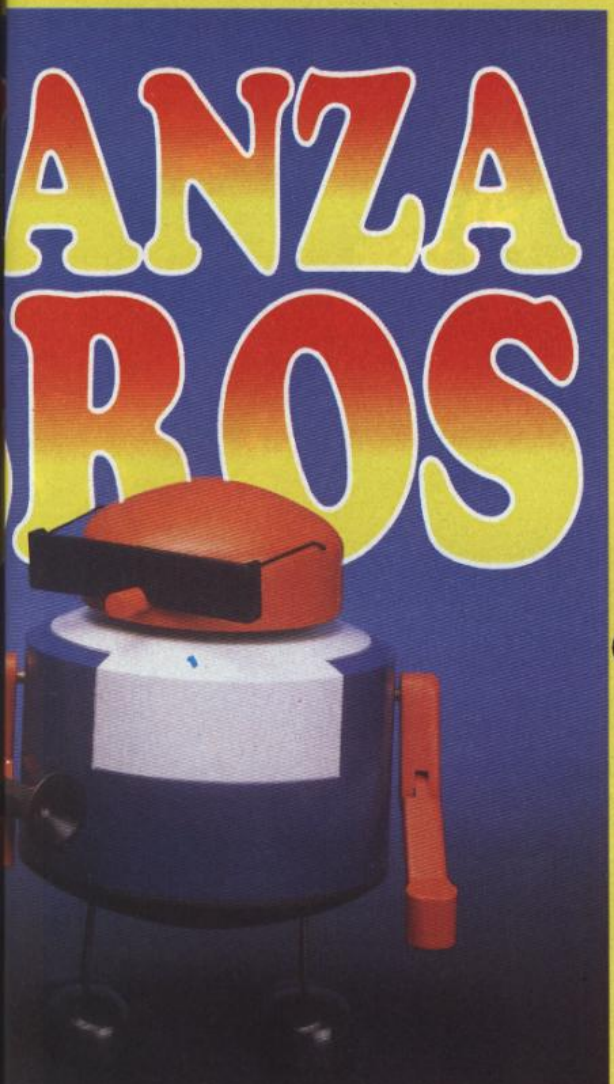
Les niveaux 2, 4 et 7 sont des niveaux de bonus dans lesquels nos sympathiques voleurs ont l'occasion de ramasser un paquet de fric à faire frémir Oncle Picsou ! Dans ces niveaux, les rois de la cambriole sautent sur les différentes plates-formes (réparties sur un seul écran de jeu) et ramassent des sacs de billets tout en esquivant les tirs ennemis. Profitez-en pour récolter un maximum d'argent avant la fin du niveau !

COMMENTAIRE

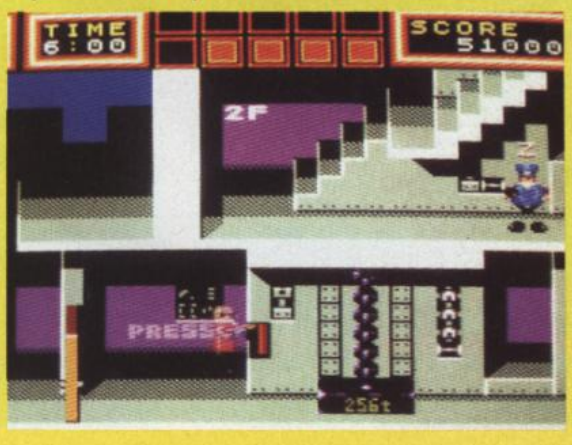
RAD

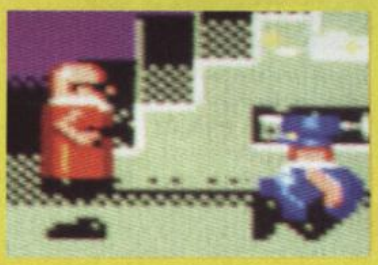
Graphiquement, cette version ressemble beaucoup à son équivalent sur Megadrive, avec des sprites bien animés et une profusion de couleurs. La jouabilité est semblable à celle de la Megadrive, ce qui est regrettable étant donné la médiocrité dont faisait preuve cette version sur ce point. Courir, sauter et tirer, c'est amusant, mais on finit par se lasser vite car l'action est répétitive. Ajoutez à cela que le mode deux joueurs simultanés qu'on trouvait dans l'original a été supprimé, et vous comprendrez qu'il vaut mieux se méfier de cette cartouche.

ANZA BROS



▲ *Un des frères Bonanza dans une bien étrange position, mais que fait-il donc ?*





▲ *On ne plaisante pas !*

COMMENTAIRE

RICH

Le jeu d'arcade, plutôt sympa, offrait une bonne partie de rigolade en échange de quelques pièces de 1F, mais le manque de profondeur de la version Master System rend difficile à avaler le prix de la cartouche (environ 300F !). Le jeu ne comprend que dix niveaux, que vous explorerez sans problème dès votre première tentative, d'autant plus que les auteurs ont eu la mauvaise idée de donner dans la notice un cheat mode qui permet d'accéder directement au niveau de votre choix. Je trouve aussi que Sega est un peu gonflé d'appeler ça "les Frères Bonanza", alors qu'on ne peut jouer que seul, ce qui enlève une bonne partie de l'attrait de la version originale. C'est vraiment dommage car, pour ce qui est des graphismes et des sons, on est assez proche du jeu d'arcade. Sans le second joueur, le jeu est amusant un moment mais ne mérite pas qu'on l'achète.

LA VERSION MEGADRIVE

Bonanza Brothers est également disponible sur Megadrive. Contrairement à la version Master System, celle-là propose de jouer à deux, chacun sur une moitié d'écran, et dispose de toutes les options qu'offrait le jeu d'arcade. Le seul problème est que le jeu est trop facile à terminer, en partie grâce au nombre impressionnant d'options continues que vous attribue le programme.

EDITEUR : SEGA
PRIX : C

DISPONIBILITE : OUI
DIFFICULTE : TROP FACILE
NOMBRE DE VIES : 5
OPTION CONTINUE : 4
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 1
CONTROLE : BON

1 JOUEURS | CARTOUCHE

PRESENTATION 70%

Pas mal d'options à fouiller, dont la possibilité de choisir son personnage. La séquence d'intro est sympa.

GRAPHISME 79%

Très proches de l'arcade, avec des sprites charmants et des décors un peu bizarres, mais jolis.

BANDE-SON 70%

La musique est ennuyeuse, mais les bruitages digitalisés sont excellents.

JOUABILITE 80%

Il est facile de rentrer dans le jeu et l'action est intéressante...

DUREE DE VIE 35%

... mais les niveaux sont vraiment trop faciles à finir et vous devriez terminer le jeu du premier coup.

INTERET 50%

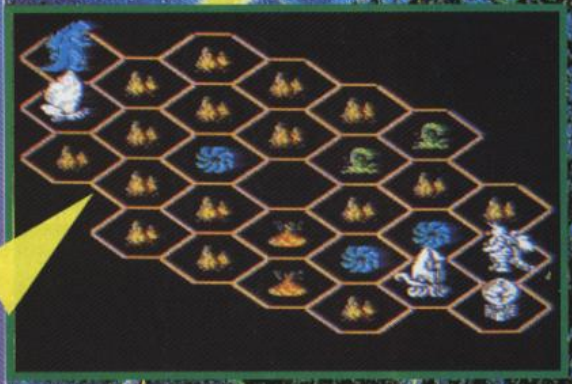
Bonanza Brothers est plutôt un bon jeu, mais pas suffisamment intéressant pour justifier le prix de la cartouche.

REVIEW

TIP !

Si vous voulez affûter vos choix tactiques, n'hésitez surtout pas à noter les mots de passe avant chaque déplacement.

Sur le thème classique de l'univers envahi de monstres qui menacent la Terre, cette cartouche apporte un peu d'originalité. Les huit niveaux de jeu correspondent aux différentes planètes - la Terre, Mars, Jupiter, Saturne, Uranus, Pluton, Neptune et Planète X - qu'il faut successivement traverser pour conquérir le QG ennemi. Chaque planète est représentée par une sorte de carte composée de plusieurs hexagones, chacun représentant un champ de bataille : désert, volcan, jungle, ruines, espace, base et QG adverses, etc. Vous jouez en alternance contre l'ordinateur : lorsque vous avez déplacé un de vos deux monstres, Godzilla ou Mothra, l'ordinateur déplace à son tour un monstre ennemi et le combat peut éventuellement s'engager. Combat d'abord contre les forces de défenses locales : Godzilla ou Mothra doivent détruire les armes ennemies qui libèrent des capsules énergétiques, permettant de reconstituer le niveau de vie de votre monstre. Selon votre position, vous pouvez aussi choisir le corps à corps avec un monstre ennemi. Chacun a un point faible qu'il faut trouver le plus rapidement possible. Car, si aucune victoire ne se dessine au bout de quarante secondes, il y a match nul et le duel peut éventuellement reprendre au tour suivant. Comme le but à atteindre est la prise du QG ennemi, il n'est pas toujours indispensable de s'engager dans la bataille.



Première mission : la Terre !

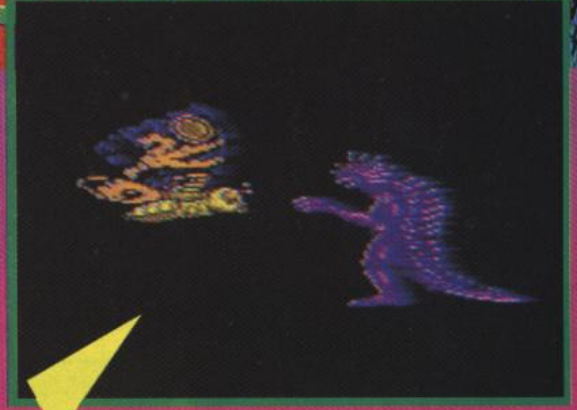
GODZILLA® MONSTER OF MONSTERS

Mothra a l'apparence d'un papillon aux superbes ailes multicolores. C'est contre les animaux ailés ou les vaisseaux qu'il est le plus efficace grâce à son œil irradiant ou à sa poudre empoisonnée.

Godzilla qui ressemble à un grand dragon est chargé de défendre la Terre. Ses coups de pieds, coups de poings et coups de queue sont si puissants qu'ils détruisent les rochers ou les armes ennemies.

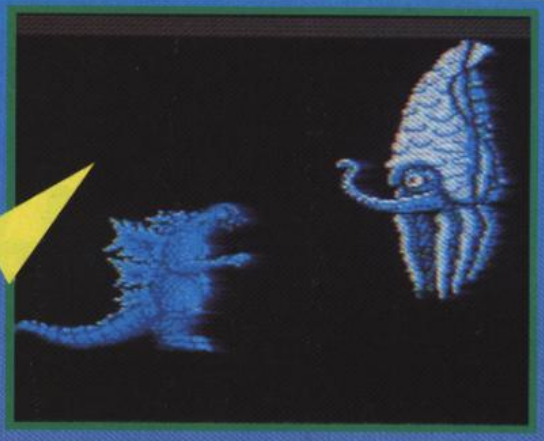
Mothra dangereu encerclé sur Mar tant la base enne en vue.

Mothra contre Moguera : lui tirer dessus sans s'arrêter en espérant que les 40 secondes de ce corps à corps suffiront.

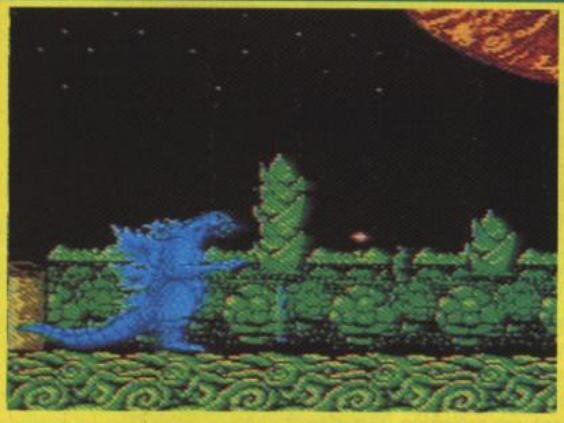


Duel entre Mothra et Varan, l'horrible aux poings et aux pieds mortels.

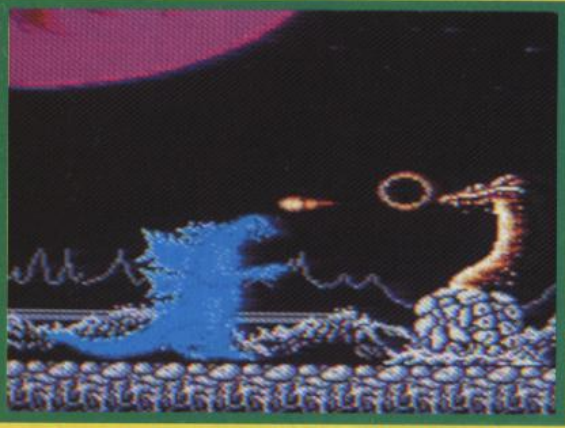
Vers le Q.G. de Jupiter.



Godzilla contre Gezora : rien d'évident, ce poul-pe à l'œil terrifiant ne se laisse vrai-ment pas faire.



Premiers combats de Godzilla sur Jupiter. Plantes, canons et tanks font feu de tout bois... !



TACTIQUE ! Seul moyen pour Godzilla de venir à bout de ce dragon : le coup de queue. Mothra, lui, préfère tirer dessus.

EDITEUR : TOHO CO
PRIX : D
DISPONIBILITE : OUI
DIFFICULTE : DIFFICILE
NOMBRE DE VIES : 1
OPTION CONTINUE : OUI
NIVEAUX DE DIFFICULTE : —
CONTROLE : MOYEN

1 JOUEURS | CARTOUCHE

PRESENTATION 76%

Toutes les indications nécessaires apparaissent à l'écran.

GRAPHISME 73%

Une superbe galerie de monstres plus répugnants les uns que les autres, mais des planètes trop monotones.

ANIMATION 45%

Déplacements trop lents qui rendent les combats complètement soporifiques.

BANDE-SON 62%

Bons effets sonores sur une musique entêtante qui finit par être fatigante.

JOUABILITE 65%

Comme vous avez des problèmes à vous déplacer, certains monstres sont très difficiles à vaincre dans les duels.

DUREE DE VIE 75%

Vous pouvez améliorer votre tactique à l'infini, et un système de mots de passe permet de sauvegarder les parties.

INTERET 61%

Un beat'em up original qui allie combats et prises de décision, mais dont les multiples faiblesses diminuent la qualité.

COMMENTAIRE

CALAMITY JANE

Pas de quoi crier au succès, même si l'idée est séduisante. Combiner réflexion et tactique à du classique jeu de baston, voilà qui aurait pu un peu renouveler le genre. Malheureusement la réalisation est loin d'être parfaite. Des décors hyper répétitifs au point que les planètes finissent par avoir toutes un fâcheux petit air de ressemblance. Si les monstres sont superbes, leurs déplacements pendant les combats sont d'une lenteur monstrueusement désespérante et le manque de maniabilité hypothèque dangereusement l'issue des duels. Le peu d'animation qui reste est perturbé par des clignotements qui découpent Godzilla ou Mothra en tranches ! A voir éventuellement pour une conception générale qui sort astucieusement de l'ordinaire.

Premier rectangle. Les petites boules sur les bords, les Sparx, vont pouvoir utiliser maintenant ce nouveau chemin.

La barre rouge horizontale est une information importante. En cours de jeu, elle diminue lentement jusqu'à disparaître. Quand cela arrive, cela signifie que l'activité des Sparx va augmenter en générant de nouveaux Sparx plus rapides et donc plus redoutables.

QIX

Qix est fait pour les joueurs carrés, pour ceux qui pensent que la Terre n'est pas ronde, ou pour Spirit qui adore se torturer les boyaux de la tête. Vous l'aurez compris, ce jeu est vraiment très spécial. Sa règle, pourtant, est d'une facilité déconcertante. Pour réussir à passer au niveau supérieur, il faut dessiner des carrés et des rectangles sur un pourcentage donné de l'aire de jeu, égal ou supérieur à un pourcentage "seuil" (fixé au départ). A l'intérieur de chaque nouvelle forme, un motif différent d'un tableau à l'autre égaie la partie. Attention aux Qix et aux Sparx! Les premiers sont des sortes de rayons multicolores qui se déplacent au hasard sur l'aire de jeu, formant une masse compacte difficile à éviter. Dès qu'un rayon touche un des traits que vous utilisez pour dessiner vos formes, vous perdez une vie. Par la suite le Qix se divise en deux parties ce qui complique encore votre travail déjà difficile.

Les Sparx aussi sont redoutables et beaucoup plus mobiles. Ils se déplacent par deux, parfois par trois, le long des lignes qui bordent l'aire de jeu et les formes dessinées. Il faut être plus rapide qu'eux car il n'y a aucun moyen de les détruire. Un système de code vous permet de reprendre la partie à l'endroit où vous l'avez laissée. A la fin de chaque niveau, des statistiques analysent vos brillantes (!) performances.

TIP !

Un peu de stratégie. Dessinez de petits carrés. Les Qix ont les "bras" longs. Essayez de les "enfermer" dans un coin de l'écran en créant de nombreuses formes autour d'eux. Les Sparx sont plus difficiles à éviter; c'est une véritable course-poursuite pour leur échapper. Il est toujours possible, si vous vous sentez piégé, de reproduire un petit carré autour d'eux. Ainsi ils perdront du temps à le parcourir pendant que vous vous enfuirez.

COMMENTAIRE

AXEL

Qix fait partie des grands classiques des jeux de réflexion/arcade. A sa sortie, sur borne d'arcade, il y a quelques années, sa grande originalité et son excellente jouabilité ne passèrent pas inaperçues.
Il y eut de nombreux dérivés de Qix dans lesquels seuls les décors et le remplissage des carrés changeaient. Son adaptation sur Lynx est fidèle à l'original, avec toutefois une prise en main moins souple. Pour ceux qui aiment les casse-tête intelligents, voilà de quoi faire, même si les graphismes manquent cruellement de variété.

Le piège se resserre! Ne comptez pas faire de grands carrés. Votre salut vient de votre anticipation et de votre rapidité.

Vous avez rempli un peu plus de la moitié de votre contrat. Les formes dessinées représentent 38% contre 65% à atteindre.

TELEGAMES PRIX : C

APPRECIATION

PRESENTATION 72%
Code, jeu à 2 joueurs en alternance, statistiques.

GRAPHISME 54%
Un peu austère!

ANIMATION 61%
Quelques problèmes de déplacement.

BANDE-SON 46%
Musique très limitée et bruitages moyens.

JOUABILITE 76%
Les commandes répondent facilement.

DUREE DE VIE 82%
256 niveaux...

INTERET 75%
Réservé aux passionnés de casse-tête et à Robby.

1-2 JOUEURS

CARTOUCHE

CORVETTE ZR1 CHALLENGE

De Boston à Los Angeles, vous traversez les Etats-Unis en neuf étapes exténuantes au volant d'une des plus prestigieuses voitures de course : une Corvette ZR-1 !

Pour chaque course, lorsque vous jouez seul, votre adversaire est, au choix, un des huit meilleurs pilotes. Mais si vous perdez contre lui, vous devez courir l'étape suivante contre le pilote classé juste derrière. Chaque course démarre dans le circuit de la ville étape et se poursuit sur les routes américaines. La circulation plus ou moins dense gêne tous les concurrents et il est souvent difficile de rattraper la voiture de tête présentée sur l'écran principal, en slalomant entre les autres bolides ou entre les motos et les petites voitures de tourisme ! Lorsque les deux challengers sont au même niveau, l'hélicoptère de la course vous offre une vue aérienne, souvent pratique pour gérer les dépassements de la Corvette adverse.

Le tableau de bord vous indique en permanence votre vitesse, le régime du moteur et la vitesse enclenchée (de 1 à 6) ; sur la route, vous avez des indications supplémentaires, telles que la distance encore à parcourir, le niveau d'essence, et le degré d'inclinaison du volant. Surveillez bien tous les compteurs et attention à ne pas tomber bêtement en panne sèche : heureusement vous pouvez faire le plein en ramassant les bidons disséminés sur le bord de la route.

TIP

Si vous voulez participer à un maximum de courses, commencez par affronter le pilote le plus expérimenté.

Sur la ligne de départ : faites chauffer les moteurs.

Attention, slalom obligatoire entre les plaques d'huile.

Danger carambolage pour la Corvette bleue ! Trop tard pour la rouge qui redémarre péniblement..

COMMENTAIRE

CALAMITY JANE

Franchement, j'adore les petits bolides mais je pense qu'il existe mieux comme course de voitures. Cette traversée des Etats-Unis est ennuyeuse à mourir. Pas question de faire un peu de tourisme, les décors minables se ressemblent tous. On retrouve aussi les classiques ralentissements des plaques d'huile et des dérapages sur l'herbe dans les virages ainsi que les non moins classiques bonus, avec les bidons d'essence à ramasser. Surtout, le système du double écran, le plus grand pour la voiture de tête et le petit pour son poursuivant, fait qu'il n'y a aucune ambiance de course et que l'on ne sait jamais où l'on se situe exactement par rapport à son challenger. Côté course, rien de vraiment palpitant sauf si vous décidez de vous mesurer à votre meilleur ami.

Les huit meilleurs pilotes de la Corvette ZR-1 : bien évidemment le sixième avec le béret est le franchouillard Pierre Sedan !

MB GAMES PRIX : D

APPRECIATION

PRESENTATION 42%
Un grand écran pour le 1er, un petit pour le 2e.

GRAPHISME 40%
De vagues paysages. Regrettable !

ANIMATION 76%
Quelques effets de côtes et des dérapages.

BANDE-SON 58%
Bruitages confus entre les deux voitures.

JOUABILITE 78%
Des changements de vitesse pas toujours évidents.

DUREE DE VIE 60%
Jusqu'à la prochaine cartouche de ce type.

INTERET 65%
Réellement palpitant pour deux joueurs.

1-2 JOUEURS | CARTOUCHE

REVIEW

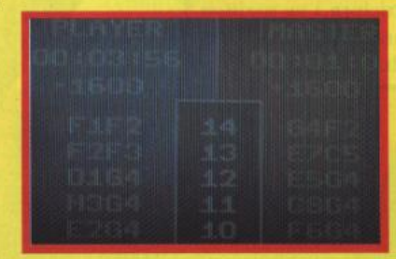
ULTIMATE CHESS CHALLENGE

Toute console qui se respecte doit un jour ou l'autre proposer à ses aficionados un jeu d'échecs, ça fait sérieux! Pour cela, Ultimate Chess Challenge est idéal. Pas de fioriture, si ce n'est la vue en 3D de l'échiquier. On retrouve tous les ingrédients qui font le succès d'un bon jeu d'échecs. Les paramètres à redéfinir en début de partie ne surprendront pas les amateurs d'échecs sur console ou micro. Tout d'abord, vos choisissez votre partenaire, soit l'ordinateur, soit un second "humain". En cours de jeu, il est possible de changer d'adversaire et de laisser l'ordinateur terminer seul la partie. Ensuite il faut définir le mode du jeu de la machine: en mode "Time", sa recherche du meilleur coup est illimitée mais pas son temps de réflexion; en mode "Depth" c'est l'inverse; en mode "Infinite", l'ordinateur n'a aucune limite. Ses huit niveaux de difficulté en font un adversaire redoutable. Pendule, représentation du plateau en 3D ou 2D, affichage de messages du type "échec et mat" ou "partie nulle" sont les autres éléments à paramétrer. Les mouvements spéciaux inhérents à la partie n'ont pas été oubliés: prise d'un pion en passant, roque, promotion d'une nouvelle pièce du jeu. Certaines fonctions donnent un coup de pouce aux joueurs peu expérimentés. Ainsi, vous pouvez annuler le dernier coup joué à raison de 100 annulations au cours d'une même partie. Si vous le souhaitez, l'ordinateur vous conseillera sur certains coups. Enfin, si vous trouvez qu'il met de trop de temps à jouer (l'autonomie de la Lynx est limitée...), vous pouvez l'obliger à aller plus vite. Un tableau de statistiques vous permet de suivre l'évolution de la partie.

COMMENTAIRE

AXEL

Jouer aux échecs est un sport cérébral qui nettoie les neurones après plusieurs tests de shoot-them-up et autres beat-them-all. Mais Ultimate Chess Challenge offre des conditions de jeu tellement peu agréables que je me suis rabattu très vite sur le Chessmaster de la Game Boy. Une visualisation 3D de l'échiquier est une bonne chose tant que la partie reste lisible, ce qui n'est pas le cas ici. Après les ouvertures, on ne voit plus sur quelle case se trouvent les pièces. De plus, il n'y a pas de rotation de l'échiquier à 45 ou 90 degrés, pour rendre la situation plus claire. Les options de jeu sont très limitées.
Je regrette qu'il n'y ait pas de scénarios préprogrammés et de sauvegarde. Un jeu d'échecs assez décevant.

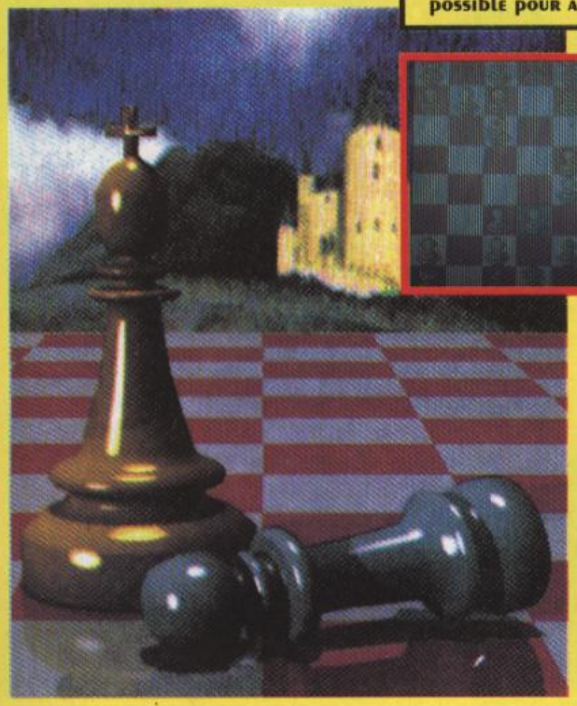


◀ *C'est le tableau des statistiques visible à n'importe quel moment du jeu. Il indique les coups joués en se référant à des coordonnées qui n'existent pas sur l'échiquier!*

▲ *Le tableau des options. C'est ce qui est le plus réussi graphiquement!*

TIP !

Difficile de donner des conseils dès lors que chaque joueur a une façon bien à lui de jouer. Sachez qu'il est toujours important de protéger chacune de ses pièces par une ou deux autres, que les quatre cases au centre de l'échiquier constituent un poste important pour contrôler le jeu et que le roque est à faire le plus vite possible pour assurer une bonne défense à votre roi.



◀ *Non, Eric n'a pas raté la photo! C'est bien l'écran de jeu lorsque vous sélectionnez la 2D.*

Difficile de savoir quelles sont les cases occupées par les pièces au centre de l'échiquier. Difficile aussi de distinguer le fou du pion ou la tour de la dame. ▼

TELEGAMES PRIX : C

APPRECIATION

PRESENTATION 66%
Ecran des options très visuel mais contenu limité.

GRAPHISME 34%
L'échiquier en 2D n'est même pas plein écran!

ANIMATION 50%
Très classique.

BANDE-SON 52%
Des bips et une musique de quelques secondes.

JOUABILITE 43%
Pour ramener le curseur, on perd un temps fou.

DUREE DE VIE 46%
Logiquement un jeu d'échecs est fait pour durer. Ici...

INTERET 41%
On attend avec impatience le prochain jeu d'échecs.

1-2 JOUEURS

CARTOUCHE

Little Nemo DREAM MASTER

AMIS OU ENNEMIS ?

Avant de vous lancer dans les aventures de Little Nemo, voici des indications sur quelques-uns des animaux que vous allez rencontrer.
Les adversaires de Nemo sont principalement les mouches géantes, les escargots, les serpents ou les démons flotteurs. Parmi les petites bêtes qui sont ses alliés : la grenouille l'aide à sauter plus haut ; la taupe lui permet de passer sous terre (attention, Nemo ne peut plus sauter !) ; le lézard le fait avancer plus vite ; le singe assomme les bêtes ennemies, grimpe aux arbres et le long des murs.

Transformé en singe, Nemo à l'assaut d'un ▼ arbre géant.

Le sympathique petit Nemo, héros d'une célèbre bande dessinée américaine du début de ce siècle, n'a pris aucune ride et vous entraîne dans ses rêves devenus réalité, se transformant par moment en de véritables cauchemars. Un soir, en effet, il est invité dans le royaume de Slumberland par une merveilleuse princesse. Celle-ci lui donne un inépuisable sac de bonbons magiques, avec lesquels il pourra se défendre en assommant temporairement ses adversaires. Car la route est semée d'embûches et, tout au long de son chemin, de petits personnages lui donnent d'astucieux conseils. Le premier rêve de Nemo se déroule dans la Forêt des champignons. En donnant à manger trois sucreries à certains animaux, Nemo se transforme en grenouille, en castor ou en lézard, ce qui l'aide à traverser ce monde hostile. En chemin, il doit découvrir six clés qui lui permettront d'ouvrir la porte du Jardin des fleurs vers de nouvelles aventures...

Premiers pas ▶ dans la Forêt des champignons

Transformé en castor, Little ▲ Nemo explore le sol à la recherche d'une autre clé.

▲ *Que la porte s'ouvre vite sur le Jardin des fleurs, avant que cette abeille ne vienne piquer Nemo!*

MEGA HIT

COMMENTAIRE

CALAMITY JANE

Original et amusant, plein de gags, enfin un jeu qui sort du magma informe des tonnes de cartouches aux scénarios usés et réusés. Vous l'aurez compris : j'adore Little Nemo et son monde enchanté, dans le plus pur style de la B.D. Ce petit gamin sympathique court, nage, saute et se transforme dans de beaux décors. Sans être d'une difficulté extrême, les obstacles à passer sont suffisamment nombreux pour vous donner un peu de fil à retordre et les clés nécessaires pour passer aux niveaux supérieurs sont souvent bien dissimulées. L'option continue infinie n'est vraiment pas de trop pour vous aider à trouver votre route vers le roi de Slumberland. Vivement conseillé pour les amateurs du genre, et même pour les autres.

TIP !

LA FORÊT DES CHAMPIGNONS : SE TRANSFORMER TOUT DE SUITE LA PREMIÈRE GRENOUILLE JUSQU'À LA RENCONTRE AVEC LE CASTOR. LA TOUCHE SELECT REDONNE À NEMO SON APPARENCE INITIALE.

TAITO PRIX : D

APPRECIATION

PRESENTATION 84%
De petits personnages vous donnent des indications.

GRAPHISME 88%
Décors et personnages soignés.

ANIMATION 84%
Déplacements fluides et rapides.

BANDE-SON 82%
Une agréable musique d'ambiance.

JOUABILITE 85%
Excellent contrôle de votre héros.

DUREE DE VIE 82%
Des aventures variées.

INTERET 92%
Un très très bon jeu plein d'originalité.

1 JOUEURS | CARTOUCHE

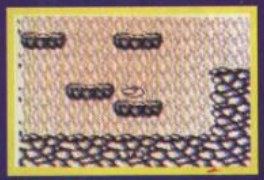
SNEAKY SNAKES

Dans la famille des "serpents sournois" (Sneaky Snakes), je demande Atilla et Genghis. Une fois n'est pas coutume, ces deux reptiles sont les gentils héros de l'histoire. Le méchant, c'est Nasty Nibbler, chef des Nibbleys, qui a eu l'audace d'enlever la ravissante Sonia Snake. Un des deux serpents doit se dévouer pour la sauver. En jouant à deux, vous n'avez pas de problème de choix puisque les deux serpents apparaissent simultanément. Pour parvenir au terme des seize niveaux du jeu, le Sneaky Snakes doit manger suffisamment de Nibbleys. La porte du tableau suivant ne s'ouvre que lorsque le serpent a gobé assez de nourriture. C'est avec votre langue (de vipère), utilisée comme un filet à papillons, que vous attrapez les frétillants Nibbleys à l'aspect de poissons, de ballons, de chauves-souris, d'oiseaux... Grâce aux distributeurs de Nibbleys placés à l'intérieur de chaque niveau, votre stock de nourriture est inépuisable. Attention aux bombes serpenticides qui se glissent entre deux Nibbleys. Elles sont redoutables, tout comme le hachoir qui traverse tout l'écran pour vous faire le coup du tomahawk et qui apparaît à la fin du temps imparti. Il existe des bonus de temps qui évitent de se faire découper en quatre. D'autres, cachés sous des couvercles ou dans des salles secrètes, attendent que vous les découvriiez; un prolongateur de langue (ou "langue de belle-mère"), un diamant qui rend le Sneaky indestructible, une clé accélératrice pour aller plus vite, enfin une tête de serpent comme vie supplémentaire.

TIP !

Au second niveau, les Nibbleys ont pris l'apparence de ballons. Il faut les avaler avant qu'ils n'éclatent. Le meilleur moyen de les attraper est de grimper sur le distributeur de ballons. De là vous n'aurez aucun mal à vous en saisir.

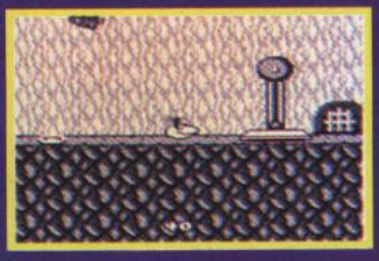
Les plaques au sol recèlent de bonus et donnent accès à des salles secrètes. ▼



▲ *Quelques plates-formes qui se ressemblent drôlement. Mais cela ne gâche pas le plaisir de jouer, surtout que les surprises sont nombreuses.*

▲ *C'est à ce niveau que les affaires se compliquent. Sous l'eau, le déplacement du serpent est plus délicat et, surtout, les piranhas sont indestructibles.*

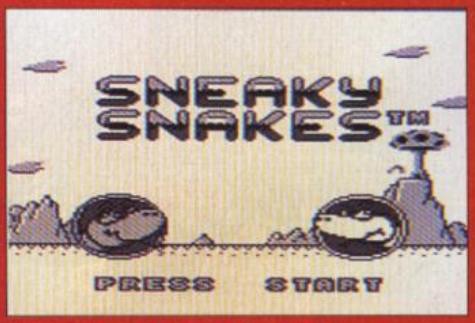
La porte du niveau s'ouvrira lorsque vous aurez mangé assez de Nibbleys et que vous vous serez pesé sur la balance. ▶



COMMENTAIRE

AXEL

Au début, j'ai été emballé par l'animation très souple du héros, le principe des bonus à découvrir et l'humour des scènes de digestion (il recrache les restes de son repas !). Mais très vite, dès le niveau six, j'ai perdu ma patience et beaucoup de vies. La difficulté est trop élevée et le pauvre Sneaky ne sait plus à quel saint se vouer pour passer au niveau suivant. Les obstacles trop nombreux sont pour la plupart indestructibles et il est bien souvent impossible de les éviter. C'est le seul problème du jeu, mais il est de taille.



TRADEWEST PRIX : C

APPRECIATION

PRESENTATION 65%
Trois vies continues et la possibilité de jouer à deux.

GRAPHISME 71%
Assez simples, ils ne manquent pas de charme.

ANIMATION 87%
Excellente, le serpent saute avec précision.

BANDE-SON 84%
Des musiques différentes pour chaque niveau.

JOUABILITE 60%
Difficulté progressive mais trop élevée.

DUREE DE VIE 54%
16 niveaux seulement, c'est un peu court.

INTERET 64%
Un bon jeu de plate-formes sans plus.

1-2 JOUEURS

CARTOUCHE

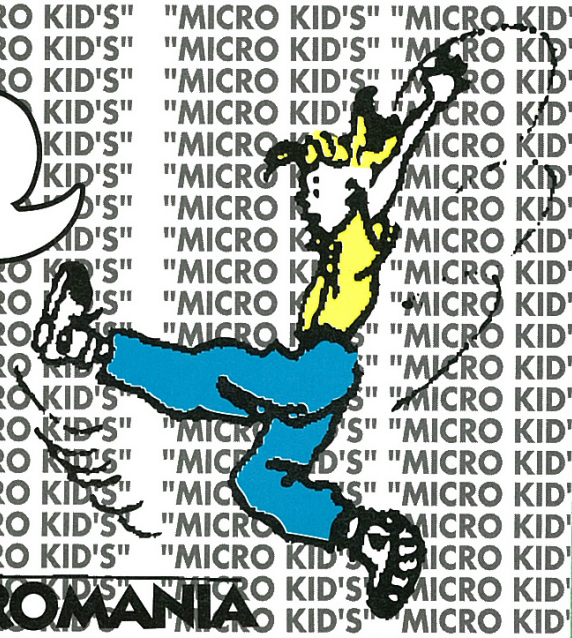
TOP JEUX VIDEO

Le Top Jeu Vidéo,
c'est chaque semaine dans

sur FR

le mercredi à 17 h 35 et le dimanche
à 9 h 15 et tous les jours

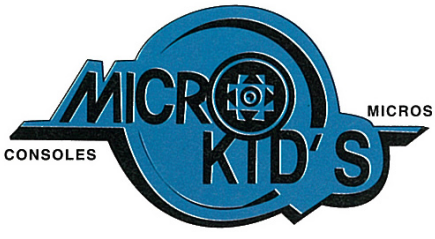
sur FUN Radio avec Trez



MICROMANIA

MICRO

CLASSEMENT	TITRE	EDITEUR	MACHINE
	EPIC	OCEAN	ST AMIGA
	ULTIMA VII	MINDSCAPE	PC COMP.
	ULTIMA UNDERWORLD	MINDSCAPE	PC COMP.
	STAR TREK	ELECTRONIC ARTS	PC
	BLACK CRYPT	ELECTRONIC ARTS	ST AMIGA
	GRAND PRIX	MICROPROSE	ST AMIGA
	SUPERSKI N2	MICROIDS	ST AMIGA PC
	VROOM	LANKHOR	ST AMIGA
	SIM ANT	OCEAN	AMIGA PC
	FALCON 3.0	SPECTRUM HOLOBYTE	PC COMP.
	JOHN MADDEN FOOTBALL	ELECTRONIC ARTS	AMIGA
	THE MANAGER	US GOLD	ST AMIGA PC
	EYE OF BEHOLDER N2	US GOLD	ST PC COMP.
	PARASOL STARS	OCEAN	ST AMIGA
	AIRBUS	THALION	ST AMIGA PC



CONSOLE

MEGADRIVE		LYNX	
DONALD DUCK	SEGA	RYGAR	ATARI
ROBOCOD	ELECTRONIC ARTS	STUN RUNNER	ATARI
ROLLING THUNDER 2	NAMCO	SCRAPYARD DOG	ATARI
JORDAN VS BIRDS	ELECTRONIC ARTS	HARD DRIVIN	ATARI
DESERT STRIKE	ELECTRONIC ARTS	VIKING CHILD	ATARI
SEGA MASTER SYSTEM		**GAME GEAR**	
ASTERIX	SEGA	DONALD DUCK	SEGA
SUPER KICK OFF	US GOLD	SONIC HEDGEHOG	SEGA
SONIC HEDGEHOG	SEGA	MICKEY MOUSE	SEGA
DONALD DUCK	SEGA	WONDERBOY	SEGA
MICKEY MOUSE	SEGA	GOLDEN AXE (AXE BATTLER)	SEGA
GAME BOY		**NES**	
SUPER MARIO LAND	NINTENDO	SUPER MARIO BROS 3	NINTENDO
SIMPSONS	ACCLAIM	BATMAN	SUNSOFT
BUGS BUNNY	KEMCO	SUPER MARIO BROS 2	NINTENDO
DUCK TALES	CAPCOM	SUPER MARIO BROS	NINTENDO
DOUBLE DRAGON II	ACCLAIM	DOUBLE DRAGON II	SEGA

Attention! Ce top n'a pas de valeur scientifique.
Il est le reflet des meilleures ventes telles qu'elles nous ont été fournies
par les distributeurs qui ont bien voulu nous communiquer leurs chiffres.

MICRO KID'S est une production FR3/Productions Richard JOFFO. Réalisation Alfred ELTER.

CONSOLES + TILT MICROLOISIRS FR FUN Radio

• ENQUÊTE •

JUGEZ CONSOLES + N°10

Nous avons absolument besoin de vos remarques et de vos critiques ! Puisque vous avez décidé de lire Consoles +, autant qu'il soit à votre goût, non ? Alors allez-y franchement : vous aimez, vous le dites, vous détestez, vous le dites ! De temps en temps, si vous n'avez pas d'opinion, vous pouvez sauter une question, mais n'en abusez pas... Nous attendons vos réponses avec impatience.

5 ABONNEMENTS A GAGNER !

Cinq réponses à cette enquête seront tirées au sort. Leurs auteurs gagneront chacun un abonnement d'un an à Consoles +.

Résultats de l'enquête n°9 p.144

RUBRIQUES

La couverture :
Beurk ! ❑ - Pas mal ❑ - Bien ❑ - Super ! ❑
Le sommaire :
Beurk ! ❑ - Pas mal ❑ - Bien ❑ - Super ! ❑
L'édito :
Ça craint ❑ - Sans intérêt ❑ - Marrant ❑ - Sublime ❑
Le Japon en direct :
Beurk ! ❑ - Pas mal ❑ - Bien ❑ - Super ! ❑
Les Previews :
Beurk ! ❑ - Pas mal ❑ - Bien ❑ - Super ! ❑
Les tips :
Faibles ❑ - Honnêtes ❑ - Bons ❑ - Excellents ❑
Les petites annonces :
Sans intérêt ❑ - Confus ❑ - Pas assez ❑ - Parfait ❑
Le courrier :
Beurk ! ❑ - Pas mal ❑ - Bien ❑ - Super ! ❑
Le plan de Final Fantasy Adventure :
Beurk ! ❑ - Pas mal ❑ - Bien ❑ - Super ! ❑
La rubrique Zoom :
Beurk ! ❑ - Pas mal ❑ - Bien ❑ - Super ! ❑
Les News :
Beurk ! ❑ - Pas mal ❑ - Bien ❑ - Super ! ❑

TESTS

Par jeu, quelle longueur de test préférez-vous ?
1 page ❑ - 2 pages ❑ - 3 pages ❑ - 4 pages ❑ - Plus ! ❑
Que pensez-vous des pages de tests ?
Photos :
Pas assez ❑ - C'est bien ❑ - Trop ❑
Textes :
Pas assez ❑ - C'est bien ❑ - Trop ❑
Aimeriez-vous une rubrique Arcade ?
Oui ❑ - Non ❑

Mise en page :
Beurk ! ❑ - Confuse ❑ - Claire ❑ - Superbe ❑
Comment trouvez-vous le système de notation des jeux ?
Imprécis ❑ - Confus ❑ - Pratique ❑ - Complet et lisible ❑
Et les caricatures de nos testeurs ?
Beurk ! ❑ - Pas mal ❑ - Bien ❑ - Super ! ❑

VIVE LES COMPARATIFS !

Sur 100%, combien donnez-vous à...
- Consoles + ... Pourquoi ? .....
- Joypad ..... Pourquoi ? .....
- Joystick ..... Pourquoi ? .....
- Génération 4 ..... Pourquoi ? .....
- Player one ..... Pourquoi ? .....

Regardez-vous l'émission Micro Kid's ?
Oui ❑ - Non ❑ -
Si oui, comment la trouvez-vous ?
Nulle ❑ - Bof ❑ - Pas mal ❑ - Très bien ❑ - Géniale ! ❑

Quelle(s) console(s) possédez-vous ?
.....
.....
Sur laquelle jouez-vous le plus ?
.....

DAZIBAO

En chinois, c'est un mur blanc où chacun peut écrire tout ce qu'il pense. Eh bien, voici un espace libre pour vos remarques personnelles. Dites-nous tout !

NOM : **PRENOM :** **AGE :**

ADRESSE :

A retourner à : Enquête Consoles + 9-13, rue du Colonel Avia - 75015 Paris

TEENAGE MUTANT HERO TURTLES II THE ARCADE GAME™

De nouvelles aventures avec les Turtles

April O'Neil a de nouveau été enlevée par l'horrible Shredder et des Foot Soldiers. Les Tortues entament la poursuite. L'aventure fait rage dans huit secteurs de Manhattan riches en action.

Teenage Mutant Hero Turtles II: voici la passion des jeux KONAMI.

KONAMI a encore davantage de hits pour le système Nintendo: Top Gun – The Second Mission, Roller Games et Mission: Impossible. Il suffit de vous les procurer!

KONAMI®

La passion des jeux

PALCOM™ SOFTWARE

Exclusivement pour Console Nintendo (NES)

Teenage Mutant Hero Turtles RC Mirage Studios, USA - All Rights Reserved. Trademark used granted to KONAMI under license from Mirage Studios USA. Exclusively licensed by Surge Licensing Inc.

CHER WIEKLEN

Devinez quoi! Je reviens de vacances! En fait, je les ai passées à déménager, mais il n'empêche que ça m'a fait du bien. Ça ne vous intéresse pas? Bon, tant pis. Passons au sujet important, c'est-à-dire le courrier. Plein de lettres géniales, dans lesquelles on ne parle que de moi, dans lesquelles vous dites combien je suis beau, intelligent, fort, etc. On me reconnaît enfin à ma juste valeur. Bon, j'arrête cette crise d'autosatisfaction, vous allez croire que j'ai rien d'autre à raconter. Plein de dragons aussi, tous fabuleux, on ne résiste pas à en publier plein; le nom du gagnant (difficile de vous départager!) est à la fin du courrier. Bravo et merci!
A propos de la Super Nintendo, qui semble être l'un de vos principaux centres d'intérêt, je propose de définir des abréviations pour éviter les confusions. Super Nintendo devient SNIN, Super Famicom reste SFC et Super NES devient SNES. Ça marche? Bien, donc vous êtes nombreux à nous demander quels seront les premiers jeux disponibles. Hormis ceux que je vous avais annoncés il y a deux mois (Super Mario IV, Super R Type, F Zero, Super Soccer, Super Tennis, Castlevania IV, Sim City et Gradius 3), je n'ai pas eu de nouvelles à ce propos. Donc, vous allez devoir prendre votre mal en patience. Philippe nous reproche (je me sens visé) de vous orienter vers telle ou telle console, alors que vos goûts peuvent être très différents des nôtres. Désolé, il faut que vous vous fassiez votre propre opinion, nous ne saurions être considérés comme responsables, etc.
Allez, le nain le plus grand de la planète vous salue, je vous retrouve le mois prochain pour de nouvelles aventures!

Wieklen

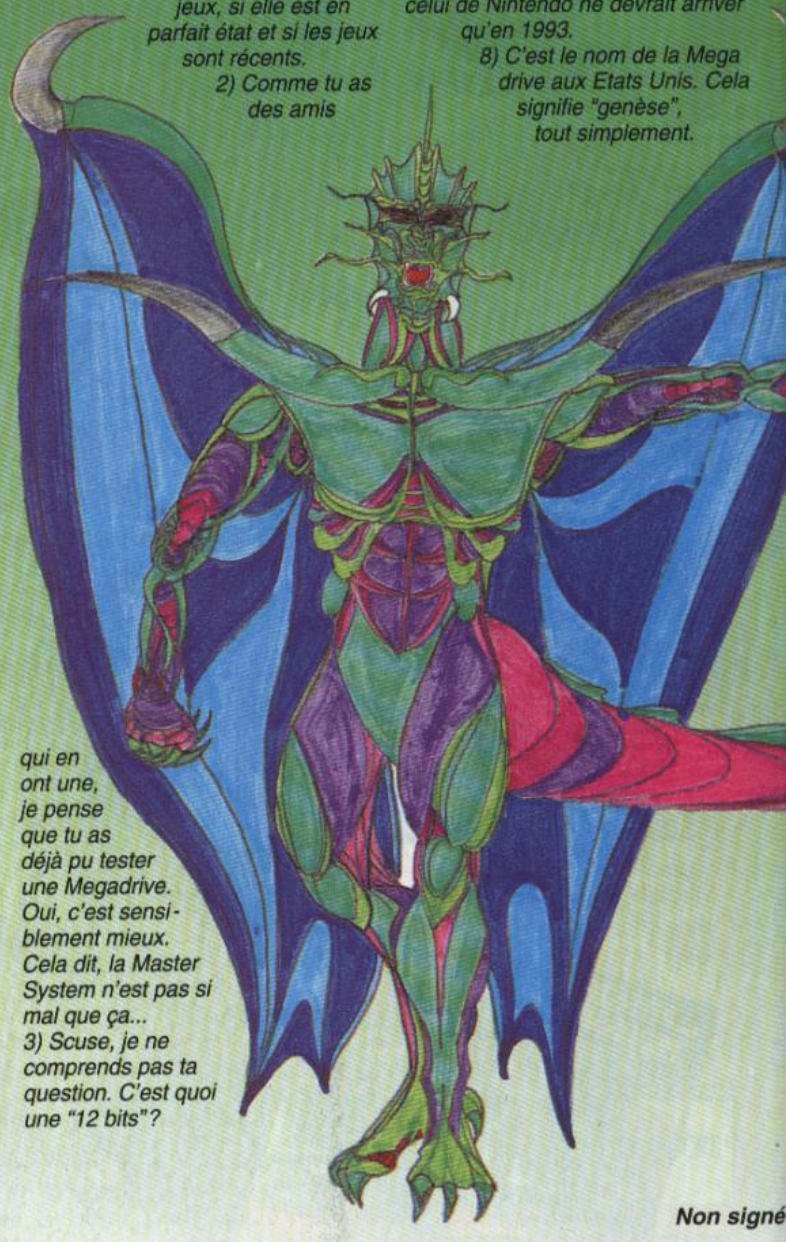
PS: C'était bien les vacances, mais je suis content d'être de retour!

SEGA

1) J'ai actuellement une Sega Master System avec 9 jeux, mais je trouve qu'il y a du progrès à faire en animation et en graphisme. A ton avis, combien puis-je la vendre?
2) J'aimerais m'acheter une Megadrive; est-ce beaucoup mieux que la Master System?
3) Sur Sega, existe-t-il une 12 bits?
4) J'ai deux copains qui ont une Megadrive, mais l'un a une japonaise et l'autre une française (aïe, mes oreilles! C'est la bagarre). Malgré toutes les explications de Consoles+, je ne sais pas laquelle est la meilleure. J'ai une télé portable de 1990. Peux-tu me dire laquelle est, pour moi, la meilleure Megadrive?
5) Combien me coûtera-t-elle en tout?
6) Sur Megadrive, quel est le meilleur jeu de voiture, de moto, de bateau et d'avion (je suis fou de ces jeux!)?
7) A quand le combat CD Nintendo / CD Megadrive?
8) Que signifie Genesis?
Au plus intelligent, gentil, blagueur, sympa (et j'en passe) des nains!

Steve

Mon cher ami, toi qui as si bien su me définir, voyons ce que l'on peut faire pour toi...
1) Je pense que tu peux tirer entre 1 500 et 2 000 F de ta console avec ses jeux, si elle est en parfait état et si les jeux sont récents.
2) Comme tu as des amis qui en ont une, je pense que tu as déjà pu tester une Megadrive. Oui, c'est sensiblement mieux. Cela dit, la Master System n'est pas si mal que ça...
3) Scuse, je ne comprends pas ta question. C'est quoi une "12 bits"?
4) Cette question se pose depuis des mois, mais il n'y a pas de réponse absolue. Les avantages de la version japonaise sont sa rapidité et la profusion de jeux hyper-récents. Cela dit, les jeux pour la MD française arrivent de plus en plus rapidement, et seule cette dernière peut être utilisée sur toutes les télévisions. A priori, ton téléviseur est assez récent pour accepter la japonaise, qui est légèrement moins chère. Mais attention, la nouveauté se paie, et les jeux importés du Japon sont plus chers que les autres...
5) 1 000 F pour la console, 200 F pour un bon joystick (le "PRO 1" est peu cher et excellent!), plus les jeux (300 à 400 F pièce).
6) Voiture: Super Monaco GP. Moto: Super Hang On, même s'il n'est pas très réaliste. Avion: F22 interceptor. Bateau: aucun à ma connaissance.
7) Ce combat n'aura pas lieu tout de suite puisque si le CD Megadrive doit débarquer sur le sol français d'ici à la fin de l'année de manière officielle, celui de Nintendo ne devrait arriver qu'en 1993.
8) C'est le nom de la Mega drive aux Etats Unis. Cela signifie "genèse", tout simplement.



Non signé

COURRIER

NINTENDO : SUPER !

Si je vous écris, c'est que mon cerveau malade fourmille de questions, et que vous êtes les seuls à pouvoir me répondre !
1) Quels sont les prix des cartouches Super Nintendo ?
2) Super Ghouls'n Ghosts et Zelda 3 sortiront-ils sur Super Nintendo ou faut-il se payer la Super Famicom pour y jouer ?
3) Laquelle est la meilleure, la Super Nintendo ou la Super Famicom ?
4) Les cartouches Super NES sont-elles compatibles avec la Super Nintendo ?
5) Lequel de ces deux jeux est le meilleur : Rushing Beat ou Final Fight ?
6) Quel sera le prix du Mega CD lors de sa sortie cet été ?
7) Verrons-nous Astérix sur Megadrive ?
8) Castle of Illusion 2 est-il prévu sur Megadrive ou Mega CD ? Si oui, que vaut-il ?
9) Est-il prévu une suite à Streets of Rage et à Thunderforce III ? Si oui, sur quelles consoles ?

Nyarlathotep,le chaos rampant

Dur ! Toutes ces questions, rien que pour un petit (heu, grand...) nain comme moi... Bon, voyons un peu.
1) Les quatre premiers jeux disponibles pour la Super Nintendo sont F-Zero, Super Soccer, Super Tennis et Super R-Type. Leur prix est d'environ 360 F.
2) J'imagine difficilement que ces deux excellents jeux ne soient pas rapidement disponibles. Pour Zelda 3, ce fabuleux titre sera disponible au plus tard en septembre, quant à Super Ghouls'n Ghosts il n'est pas encore dans la liste des jeux prochainement disponibles en France. Cependant, nous pouvons compter sur Bandaï pour distribuer rapidement tous les plus beaux titres de la console.
3) Décidément ce problème à l'air de vous préoccuper.

Il n'y a, théoriquement, strictement aucune différence entre les modèles japonais et européen de la nouvelle console de Nintendo.
Quant aux ralentissements sur le modèle distribué en France, ils proviennent simplement de l'adaptation du module vidéo de la console à nos normes télévisuelles. A savoir : Secam en 50 hertz.
Les modèles japonais et américain de la console tournent, eux, sur des téléviseurs NTSC en 60 hertz. Là est toute la différence, l'image générée par la console n'est pas plein écran sur nos téléviseurs et on peut noter sur certains jeux une légère perte de vitesse générale.
Toutefois, cela ne gâche en rien le plaisir ludique procuré par les jeux de la Super Nintendo et, pour remarquer les ralentissements des jeux distribués en France, encore faudra t-il pouvoir les comparer avec leurs homologues japonais.
4) Non.
5) Etant fan de la borne d'arcade de Capcom, je préfère Final Fight.
6) Le Mega CD devrait arriver officiellement vers la fin de l'année et son prix est encore inconnu.
7) Astérix n'est pas encore annoncé sur Megadrive.
8) ThunderForce IV est en cours de développement sur Megadrive, et s'annonce aussi génial que son prédécesseur, tu as pu le lire dans "Le Japon en direct". En revanche, pas de suite pour Streets of Rage pour l'instant.

Wieklen, le joyeux dilettante investigateur

GAME BOY : PAS GLOP !

Je me suis laissé tenter par la Game Boy, suite à vos remarques sur la qualité de celle-ci et de ses jeux. Je l'ai donc achetée, séduit que j'étais par les éloges que vous lanciez à son égard...
Désastre, ô malheur ! Je croyais détenir une petite merveille de technologie (peut-être !), en réalité je mesurais ma naïveté. Franchement, j'aimerais comprendre ce que vous lui trouvez, à cette portable :
1) on se casse les yeux pour déceler les graphismes, pas si beaux que ça soit dit en passant !
2) La jouabilité : jouable, sans plus ! Tout ce baratin, est-ce pour informer ou pour faire vendre ? Ça y est, la question est lancée. Je ne suis pas un "pro" des jeux vidéo, mais à mon avis, la Game Boy, c'est de la... !
Autre chose, encore, dans le numéro de février, vous parlez "des qualités discutables de son écran". C'est pas vrai, on croit rêver ! Mais l'écran, dans un jeu vidéo, il faut le dire, c'est primordial ! Comment voulez-vous ne pas être lassé au bout d'une demi-heure à force de froncer les sourcils ? Voilà, j'ai balancé franchement ce que j'avais à dire... mais qui aime bien châtie bien.

Philippe

Désolé si nos avis ont pu te conduire à acheter une machine qui ne te plaît pas.
Personnellement, j'adore la Game Boy, et au vu du nombre et de la qualité des jeux, je lui pardonne volontiers la mauvaise lisibilité de son écran.
Je ne suis pas d'accord avec toi en ce qui fait la force d'un jeu. Des beaux jeux, j'en ai vu défiler des centaines, ils proposaient plein de couleurs, plein d'animations, etc. Les bons jeux, en revanche, sont beaucoup plus rares. Car un beau jeu n'est pas forcément bon.
Ce qui fait la qualité d'un jeu, c'est le plaisir qu'il peut procurer. Si tu n'aimes pas les jeux Game Boy, c'est que cette console n'est pas faite pour toi (pourquoi ne l'avoir pas essayée avant de l'acheter ?).
Honnêtement, suite à ta lettre, je me suis "regardé" jouer, et le fait est que je m'installe dans des endroits bien éclairés et qu'il m'arrive de tenir cette console dans des positions bizarres, pour pouvoir voir le mieux possible les petits sprites qui se baladent à l'écran. Le fait même que je ne m'en sois pas rendu compte avant montre bien l'intérêt des jeux.
Le seul conseil que je puisse vous donner, c'est de ne pas prendre ce que nous disons pour argent comptant et de toujours essayer avant d'acheter. Tous les goûts sont dans la nature, et le vôtre ne correspond pas forcément au nôtre (un peu, quand même !).

Yvan Gourrebelle

VRAI OU PAS VRAI ?

1) A ton avis, est-ce que le CD-ROM pour Super Nintendo est meilleur que le Mega CD ?
2) Pourquoi faire tant d'histoires au sujet de la Super Nintendo ? Il est vrai qu'elle est très bien, mais qu'as-tu à dire au sujet des super ralentissements ? J'ai joué à Final Fight chez un ami. A un moment, trois tonneaux passent à l'écran ; à cet endroit, le ralentissement est tellement fort que le bonhomme ne peut même plus sauter (j'exagère un peu, mais vraiment peu).
3) J'ai lu que le Mega CD sortirait officiellement cet été. Peut-on tenir compte de cette information ?
4) Penses-tu que nous verrons bientôt apparaître de bons jeux sur Mega CD, car pour le moment les jeux, comme nullités, on fait pas mieux !
5) J'ai lu que Sonic 2 sortira sur GG, Megadrive et SMS, et que le Mega CD aura sa propre version. Pourtant, dans ton mag, j'ai lu que Sonic 2 ne sortira que sur Mega CD pour favoriser la vente de ce support. Alors, moi, pauvre lecteur, laquelle de ces deux affirmations dois-je croire ?

Biouman

1) Ce qui fera la différence, ce sont les jeux. Pour l'instant, le CD de la Super Nintendo n'est pas dispo (donc pas de jeux !), et ceux disponibles sur Mega CD sont loin d'être bons. Attendons quelques mois avant de nous prononcer.
2) Vu l'importance du parc NES, il est normal que la sortie d'une nouvelle Nintendo provoque des remous. Selon les cas, les avis sont positifs ou négatifs, mais le moins que l'on puisse dire est que cette console ne laisse pas indifférent. Si les ralentissements existent sur certains jeux, ils ne sont pas l'apanage de la console Nintendo et, cela n'empêche pas les jeux d'être excellents.

COURRIER

3) Il est à peu près certain que le Mega CD sortira cette année, mais demandez-le plutôt au Père Noël qu'à votre mémé de Biarritz.
4) Oui, j'ai déjà pu "apercevoir" quelques jeux utilisant mieux ce support. Mais Banana San vous en parle dans "Le Japon' en direct", et il est nettement mieux informé que moi à ce sujet.
5) Rectification de ce que je disais il y a déjà quelques mois, Sonic 2 est effectivement annoncé sur tous les supports Sega. En revanche, les dates de dispo ne sont pas connues.

CRITIQUES (CONSTRUCTIVES!)

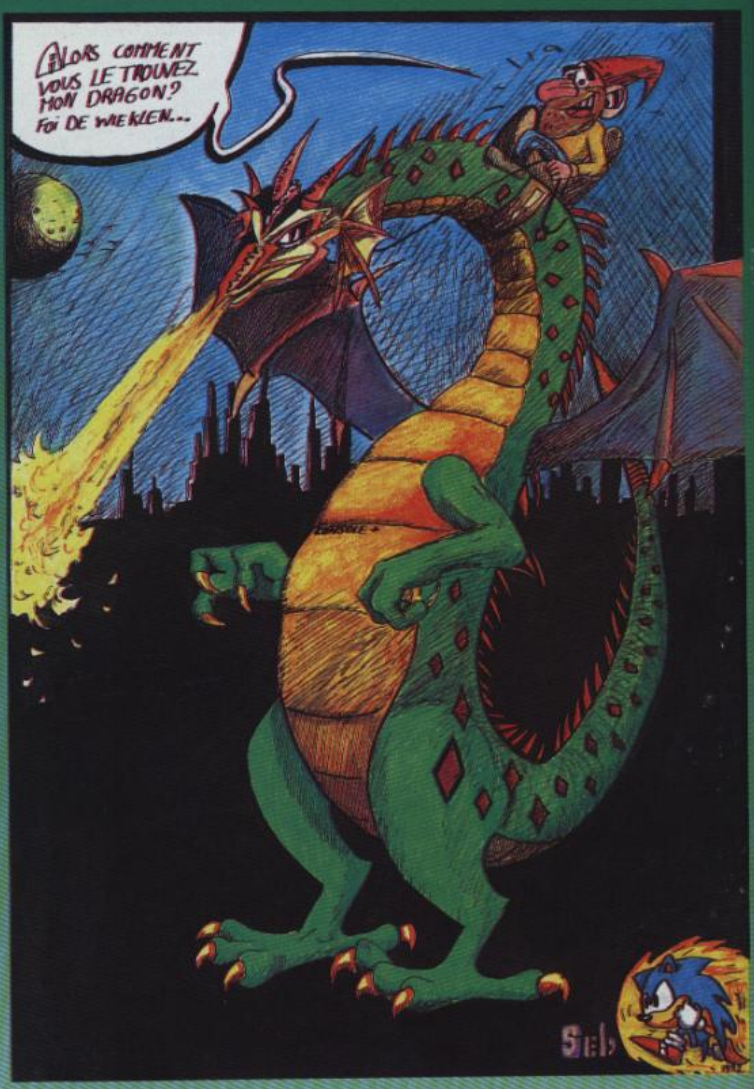
Ton journal est de mieux en mieux. Quelques critiques: les dessins sont un peu "bébé", la mise en page pas toujours très claire; de plus, pourquoi ne pas mettre tous les jeux d'une même console au même endroit? La rubrique "Flash" est très bien, mais elle devrait être réservée aux mauvais jeux (pourquoi gaspiller de la place pour des nullités?)
1) Quelle sera la deuxième fournée de jeux pour la Super Nintendo?
2) Quand sortiront Zelda III, Populous, Actraiser?
3) Enfin, comment se fait-il qu'il y ait des jeux nuls? Le programmeur ne voit-il pas que son jeu manque d'originalité, a des graphismes affreux, est lent et ennuyeux? Comment se fait-il que ceux qui programment Zelda, Mario fassent un hit à chaque coup?

Cyrille

Tes critiques sont partiellement justifiées, et je vais essayer d'y répondre de mon mieux.
Les dessins qui paraissent dans les pages du courrier sont ceux que nous recevons. Personnellement, je les trouve superbes, mais il se peut qu'ils ne plaisent pas à tout le monde... Nous essayons de rendre la mise en page attrayante, en mettant le maximum de photos, de dessins, de texte, etc. C'est peut-être de ça que vient parfois l'impression de "fouilli". Pour les jeux de mêmes machines au même endroit, nous sommes contre. Les mauvais jeux sont la plupart du temps limités à une page, mais il est effectivement possible de les réduire encore. On y réfléchit.
Tes questions, maintenant:
1) La deuxième fournée des jeux pour la Super Nintendo comprend Sim City, Castlevania 4 et Gradius 3. Sincèrement, j'espère que tous les grands jeux de la Super Famicom seront rapidement disponibles, ne serait-ce que parce que j'ai promis une Super Nintendo et Zelda 3 à mon petit neveu pour son anniversaire...
2) Comme je le disais, j'espère qu'ils arriveront très vite. Mais quant à savoir QUAND exactement...
3) Comme partout, il y a des gens sérieux et d'autres qui le sont moins. Certains ont compris que faire des jeux de qualité, cela prend peut-être plus de temps, mais cela permet aussi de se faire un nom, et de vendre beaucoup plus de cartouches.

Olivier

Le jeu vidéo est-il une œuvre d'art ou un Kleenex à jeter après usage? Ceux qui font de bons jeux sont connus, généralement bien rémunérés, etc. Enfin, la série des Zelda et Mario a été développée par les équipes de développements de Nintendo avec les moyens que vous pouvez imaginer sous la direction d'un seigneur du jeu vidéo: Mr Miya moto (le "père" de Zelda et de Mario).



Sébastien

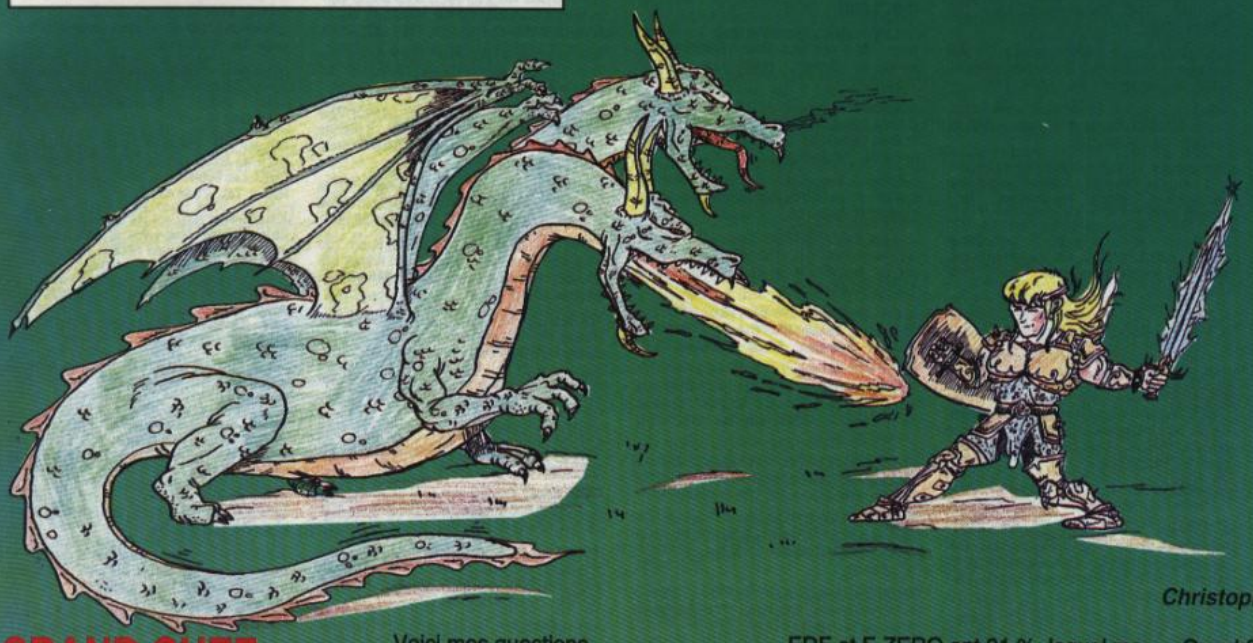
MD

1) Pourquoi la PC Engine GT vaut-elle si cher?
2) Quels sont tes jeux favoris sur MD? En plates-formes, baston, rôle, sport?
3) Serait-il possible (par un adaptateur) de mettre des cartouches Nintendo sur Megadrive? Je sais, je délire...
4) Pourrait-il sortir une nouvelle version de la MD plus performante d'ici peu?
5) La MD française abîme-t-elle une télévision?
6) Combien vaudra le Mega CD en France, car importé cela fait cher? Ah, au fait, as-tu des origines vikings, car Wieklen c'est un peu nordique?

Quack et Shot

1) Small is beautifull. Je pense que le prix de l'écran y est pour beaucoup. Mais si elle ne baisse pas, elle restera réservée à quelques privilégiés argentés.
2) En plates-formes, c'est évidemment Sonic, j'aime bien Wonderboy, aussi. En baston, je préfère la Neo Geo (quand on est testeur, on joue sur ce qu'on veut!). Shining a longtemps été mon préféré. Phantasy Star III est sympa aussi, mais je le trouve finalement un peu "bébête". Je viens de découvrir le base-ball, et j'avoue que j'aime bien ça.
Parmi les autres jeux que j'adore, ThunderForce III est toujours l'un de mes préférés.
3) Je ne te contredirai pas, tu délires complètement.
4) A part la MD + Mega CD intégré, il n'y a que l'hypothétique "Gigadrive", qui joue les arlésiennes depuis déjà plusieurs mois.
5) Les consoles de jeux ont été développées pour être connectées sur un téléviseur. Donc...
6) Le prix de ce périphérique n'est pas encore connu. Vu d'ici, j'imagine qu'il coûtera entre 2 000 et 3 000 F.
Je ne suis qu'un pauvre nain, et je n'ai rien d'un Viking. Mon nom est de plus tout à fait conforme aux normes naines.
Cela dit, la tradition veut que nous ayons des liens de parenté, mais au vu de ma belle barbe brune et de mes yeux châtains, j'en doute. Et puis, les Vikings, ils étaient plutôt grands, non?

COURRIER



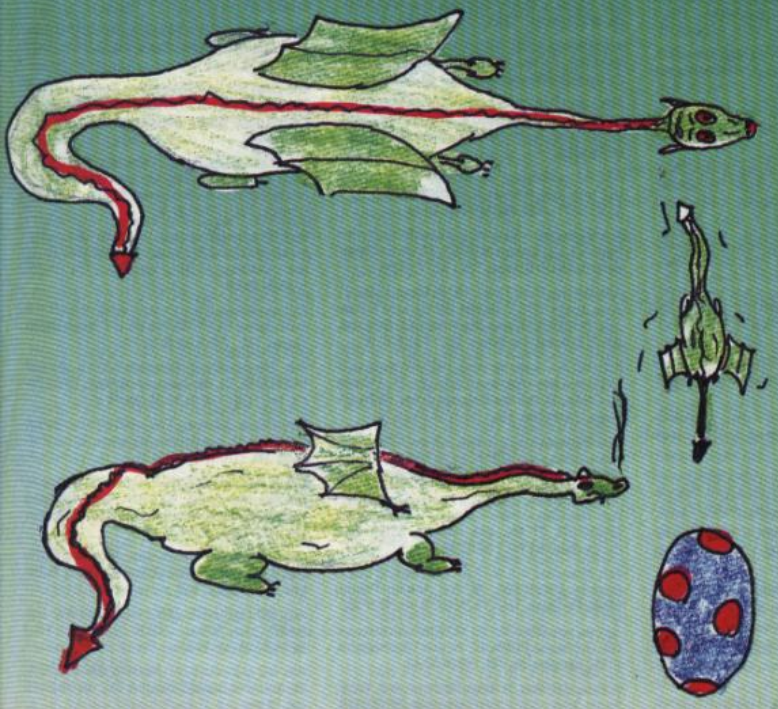
Christophe

GRAND CHEF

Salut à toi, grand chef! Je voudrais m'acheter une Super NES, mais j'attends que le prix baisse. Je veux quand même me préparer à ne pas hésiter pour acheter les jeux.

Voici mes questions.
1) A quoi sert en fait un CD ROM?
2) Lemmings et Populous ont 99 % d'intérêt, alors lequel est le meilleur?
3) Même chose, Zelda 3 et Super Ghouls'n Ghosts ont 96 % d'intérêt. Lequel est le mieux pour s'amuser?
4) Toujours la même chose (!), (excuse-moi, mais j'y tiens): Super EDF et F-ZERO ont 91 %, lequel me recommandes-tu en premier?
5) Et Jerry Boy contre Darius Twin?

Un lecteur passionné



Non signé

Préparons, préparons...
1) Un CD permet de contenir environ 550 Mo de données et de programmes. Comparé aux cartouches (4 ou 5 Mo dans le meilleur cas), tu imagines les possibilités que cela offre! Cela dit, les jeux CD nécessitent plus de travail (normal, ils sont plus grands) et, pour l'instant, seul le CD ROM NEC est correctement utilisé.
2) Entre les deux, mon cœur balance. Franchement, les deux sont super, et selon les jours je préfère l'un ou l'autre. Prévois d'acheter les deux.
3) Ils sont très différents. Zelda est immense, mais je le trouve un peu vide. Je m'explique. Il faut souvent chercher un objet ou une personne, sur une grande surface, on rencontre plein de monstres, mais ça manque un peu de vie. Super Ghouls'n Ghosts est proche de la perfection, c'est un des meilleurs jeux de plates-formes qui soit, même si la qualité des graphismes et de l'animation prend quelquefois le dessus sur le "fun".
4) Je n'ai pas joué à Super EDF, et même si je reconnais les qualités de F-Zero, c'est loin d'être mon jeu préféré. C'est un avis personnel...
5) Encore? Bon. Chacune de tes questions concernent des jeux très différents, s'ils ont obtenu une note globale identique, à toi de te forger un avis selon les genres de jeux que tu préfères. Capito?

FURIEUX!

Je suis furieux! Lors de votre comparatif entre la MD et la SFC, vous n'avez pas arrêté de montrer une préférence pour la SFC. Regardez les choses en face! Le pire, c'est que dans le même numéro, vous mettez cinq pages sur Super Mario IV! Et moi, je peux vous dire que Super Mario IV, c'est de l'arnaque, surtout pour une 16 bits! Tenez, par exemple, mettez Super Mario IV à côté de Sonic, ou de QuackShot, ou même de Ghouls'n Ghosts, vous verrez que les graphismes de Mario IV sont vraiment nuls, l'animation et le son aussi. Comme les autres jeux, d'ailleurs. Si vous avez des préférences, dites-les entre vous! Pas aux lecteurs!

Alexandre

Basta! Que signifie cette colère? De notre comparatif, le MD sortait la tête haute, et je suis très surpris que tu te sentes ainsi floué. Il est évident que chaque testeur a ses préférences (pourquoi ne devrait-on pas vous en faire part?). Par exemple, Banana est un fan de la SFC, Jimmy aime tout (vraiment tout!) et moi j'ai un faible pour la MD. Comme tu peux le voir, chaque machine a ses défenseurs, mais nous n'en favorisons aucune. Pour ce qui est de tes arguments (et malgré le fait que je préfère la MD), ils sont mauvais. Les cinq pages sur Super Mario étaient justifiées, étant donné que ce sera le jeu fourni avec la Super Nintendo. De plus il est passionnant, même s'il est moins beau que d'autres du même type. A ce propos, tu le compares à Ghouls'n Ghosts; si tu prenais plutôt Super Ghouls'n Ghosts? Ce serait nettement plus honnête. Oh, et puis zut! Nous parlons de toutes les consoles, ceux qui ne veulent qu'une seule console n'ont qu'à se tourner vers les journaux dédiés. Après tout, moi aussi je peux être furieux!

Wieklen le pas content (j'aime pas les pas contents)!

Merci à Christophe Haute, Yvan Gourebelle, Olivier et aux deux anonymes pour leurs dessins, et bravo à Sébastien Begaud qui gagne le concours et donc un abonnement.

(N'oubliez pas de signer vos dessins.)

petites annonces

ACHATS

Cher. SFC + 1 jeu + 2 man. : 1 000 F maxi. **Cédric FILIPI, 11, rue Rochambeau, 52000 Chaumont. Tél. : 25.03.68.48.**

Rech. désespérément, Megaman 3, Adapt. sur Nes, px à déb. **Loïc CLAQUIN, Trébehoret, 29120 Pont-L'Abbe. Tél. : 98.87.15.36.**

Ach. Megadrive franç. + man. + 1 jeu. **Guillaume FISCHBACH, Esboz-Brest Le Prés des Moulins, 70300 Luxeuil-les-Bains. Tél. : 84.40.51.69 (ap. 19 h).**

Ach. Ea Hockey ou éch. possède WB 3, Strider, Shinobi. **Danien CHARRIER, Saint-Aignan-de-Cramesnil, 14540 Bourguebus. Tél. : 31.23.57.33.**

Ach. jx Neo-Geo (Fatal – Furi, Robotarmy, Eight Man, Man 1975, Baseball 2020) : 600 F et 400 F. **Sylvain GAILLARD, 1295, av. de la République, 07500 Granges-les-Valence. Tél. : 75.41.50.90.**

Rech. Road Rash, Hard Oriving, F 22, Interceptor et Valis 2. **Eric VACCHIANO, 41, rue Gabriel-Péri, 92700 Colombes. Tél. : (16-1) 47.81.30.44.**

Urgent ! ach. sur Megadrive franç, Quackshot : 200 F. **Karim BOUJEMAA, 27, rue Claude-Debussy, 92390 Villeneuve-la-Garenne. Tél. : (16-1) 47.98.52.86.**

Ach. jx Gameboy, px max : 100 F (Gargoyle, Duck Tales, R-Type, Prince of P. Simpsons). **Gilles BERROD, 58 bis, av. Amédée-Mercier, 01000 Bourg-en-Bresse. Tél. : 74.23.17.58.**

Urgent ! ach. sur Megadrive, Figitin, Master Version Ame, Jap ou Franç. Max. : 450 F. **Jérôme COLACE, Le Calais Castillon-en-Auge, 14140 Livarot. Tél. : 31.63.83.99.**

Ach. Splatterhouse sur PC Engine Core : 300 F maxi vite je n'en peux plus. **Frédéric VANNI, Tritons, 3, bd Clos Gabriel, 13090 Aix-en-Provence. Tél. : 42.58.34.25 (h.b.).**

Ach. Super Ghouls and Ghosts sur SFC : 350 F. **Robin GODFROY, 1, rte de Villaroche, 77550 Réau. Tél. : (16-1) 60.60.85.73.**

Ach. Super Famicom : 1 000 F maxi. (si poss. sur Paris). **Vladimir KOLLA, 13, av. Jean-Monnet, 92130 Issy-les-Moulineaux. Tél. : (16-1) 40.95.73.81.**

Ach. jx Neo-Geo (Soccer, Brawl/Trashrally), cher. contact dans l'Hérault. **Xavier BARQUIN, Villa La rocaille, 34540 Balarue-les-Bains. Tél. : 67.80.04.29.**

Vds Nes + 5 jx (Bionic Commando, Zelda 1). px : 2 000 F. **Laurent PARDE, Le Bourg, 46700 Soturac. Tél. : 65.24.64.90.**

Ch. Photocop, not. jx MS The Ninja, Cyborg Hunter, R-Type, Golden Axe, Ghost-Buster. **Pierre CHAPUS, 51, rue Boileau, 91560 Crosne. Tél. : (16-1) 69.83.31.46.**

Ach. Gameboy + 1 jeu (sup. Mario Land si poss.) : 400 F. **Yannick VIGOUR, rue Bancelin, 55120 Les Islettes. Tél. : 29.88.26.11.**

Ach. jx Nec : 250 F maxi. **Emmanuel REYMOND, 5, ch. de Colovrex, 01210 Ferney-Voltaire. Tél. : 50.40.52.33 (de 15 h à 19 h).**

Cher. Gynoug, Super Fantasy Zone, Alisia Dragoon, Street of Rage sur Megadrive, px : rais. **Morgan KELLER, 65, rue de Paris, 77200 Torcy. Tél. : (16-1) 60.17.93.84.**

Ach. MS + 3 jx : 500 F maxi. (Donald Duck, Astérix, Sonic). **Emilie ABIT, 35, Sq. Anatole-France, 91250. Tél. : (16-1) 60.75.55.41.**

Ach. jx sur Super Nintendo (Zela III, Castelvagnia 4, Final Fiet 2, etc.). **Guillaume RESSIGUIER, La Pergola, 7, cour Petit Parc, 34080 Montpellier. Tél. : 67.45.52.36.**

Ach. jx Sega MD : 150 F max. TBE. **Geoffroy LECLERCQ, 3, Groupe Provence, 13400 Aubagne. Tél. : 42.76.25.71.**

Ach. Lynx + 2 jx : 690 F. **Franck LAUZE, 2, place Pommiers. Tél. : 61.71.63.90.**

Ach. jx Gamegear et Master Gear, TBE, bas px. **Marie-Morgane VILAUD-Schnée, 6, rue de Poissy, 78130 Les Mureaux. Tél. : (16-1) 34.74.59.15 (ap. 17 h 30).**

Ach. jx MD (Streets of Rage, Quackshot, Toe Jam & Earl) + Rech. Gamegear + jx : 1 000 F. **Christophe SIEW, rue du Touquet, 94 Le Bizet (Belgique). Tél. : 56.58.89.68.**

Rech. Gameboy : 400 F maxi sans jx, Bon Etat. **Nicolas PELLET, Le Pas D'Ozelle, 33820 St-Ciers-sur-Gironde. Tél. : 57.32.94.05.**

Ach. jx Nec Neutopia 1 et 2 USA Pro Basket Dongeon Exploreur CD Valis 2, 3, 4. **Fabien POEX, 14, rue du Dauphine, 69330 Jonage. Tél. : 78.31.22.89.**

Ach. jx Lynx 100 à 150 F (Vicking Child, etc.). **Fabrice MAYAUD, 2, allée des Fougères, 60290 Cauffry. Tél. : 44.73.70.92.**

Ach. Super Fantasy Zone, Phantasy Star 3 et EA Hockey, faire offre. **Pierre-François FLEURY, 10, rue de Picardie, 41000 Blois. Tél. : 54.78.89.61.**

Ach. jx GB : 70 F, ach. jx Megadrive (Road-Rash, TOki, Thunder Force III) : 230 F. **Julien NICOULAUD, 4, chemin des Tulleries, 78250 Mezy-sur-Seine. Tél. : (16-1) 30.99.83.05 (ap. 18 h).**

Ach. Neo Geo + 1 ou 2 jx (Robot Army et Fatal Furry + 2 man. : 2 500 F. **Richard RUOCCHIO, 43, rue du Theil, 77120 Coulommiers. Tél. : (16-1) 64.03.86.90.**

Ach. jx Super Famicom : 350 F maxi (Zelda 3, Mario 4, etc.). **Nicolas PUJOL, av. Jean-Moulin, 04160 Chateau-Arnoux. Tél. : 92.64.13.43.**

Ach. Gameboy + 3 jx (S. Marioland) : 500 F maxi. **Cédric BORGET, 9, rue A.-Watteau, 17000 La Rochelle. Tél. : 46.42.38.66.**

Cher. désespérément Super Volleyball sur Nec entre 250 et 300 F. **Sébastien JAMIN, 16, rue du Capitaine-Poirot, 88200 Rémiremont. Tél. : 29.23.39.09.**

Ach. Batman : 400 F, Urgent ! ou éch. ctre Quack Shoot ! **Latifa LEONE, 2, rue Auguste-Renoir, 95140 Garges-lès-Gonesse. Tél. : (16-1) 39.93.88.05.**

Ach. jx Lynx : 130 FF ou 800 FB. **Demis LEFEVRE, 67, rue du Louat, 6290 Farciennes (Belgique).**

Ach. Gameboy + jx TBE, px intér. **Ludovic LIMANDAS, 58, rue Valentin-Smith, 01600 Trévoux. Tél. : 74.00.42.81.**

Cher. jx SFC (Jérry Boy, Mario, Super EDF, Street, Fighter, etc.) Vds ou éch. Ghouls and Ghosts. **Vincent KAEPPELIN, 1, rue Delacroix, 71300 Montceau. Tél. : 85.57.81.23.**

Ach. jx MD (franç) : 100 à 150 F (Road Rash, Quack S, Lakersvisc). **Sébastien DUCROCQ, 80 bis, rte de Saint-Omer, 62100 Calais. Tél. : 21.97.86.13.**

Ach. sur Nes Blades of Steels : 200 F (max.) (avec bte et not.). **Samuel DUJEUX, 21, rue du Vieux Marché, 91250 St-Germain-les-Corbeil. Tél. : (16-1) 69.89.06.17 (ap. 16 h).**

Ach. jx GB de 90 à 120 F Dble Dragon 2, sup. Mario Land, Megaman, Castelvania 2, F1 Race. **Michaël GIAUFRET, chemin du Pigeonnier, 07170 Villeneuve-de-Berg. Tél. : 75.94.73.69.**

Rech. jx Linx, Gauntlet, Ninja, Gaiden. **Olivier HERUET, 33, rue du jeu de Parc, 95160 Montmorency. Tél. : (16-1) 39.64.25.17.**

Ach. Megadrive franç. + 1 jeu, 1 man. pas trop cher entre 600 et 900 F. **Maxime DAVOUST, 11 bis, rue du Menier, 17140 Lagord. Tél. : 46.43.34.31.**

Rech. Formation Soccer sur Nec entre 200 F et 350 F. **Stéphane FITOUSSI, 16, av. Karl-Marx, 93000 Bobigny. Tél. : (16-1) 48.31.30.23.**

Ach. Neo-Geo + 1 ou 2 jx ou éch. ctre Famicom + 6 jx. **Jean-Philippe SCHMITT, 11, rue Mozart, 57000 Metz. Tél. : 87.66.83.63.**

Ach. Megadrive : 1 500 F maxi + 2 jx ou éch. ctre CPC 6128 + 50 jx. **Sébastien CHENEAU, Pech-Salamou, 11240 Donazac. Tél. : 68.69.54.14.**

Ach. jx CBS : 30 F pce si nbx env. liste joy. Super controler pas cher. **Emmanuel ALBANO, 12, rue d'Aubervilliers, 75019 Paris. Tél. : (16-1) 42.09.28.51.**

Ach. jx Neo-Géo de 500 à 900 F. **David BOUTCHAKDJIAN, 14, rue Poutignat. Tél. : 77.70.66.47.**

Cher. jx pour Sega : 100 F maxi (si poss. Sonic). **Eddy KRAFFT, 3, rue des Sycomores, 93110 Rosny-sous-Bois. Tél. : (16-1) 45.28.57.70.**

Vds Master System II + 2 man. + 2 jx + Péritel le tt ss gar. Px : 380 F (val. : 950 F). **Klargaard OLAF, 15, rue Croix-Rouge, 13200 Arles. Tél. : 90.96.55.05.**

Ach. jx Megadrive (Lakers Vs Celtics, PGA, Tour, Golf, Out Run) 150 à 200 F. **Cyril LE NY, 1, rue Saint-Blaise, 91290 Arpajon.**

Ach. Neo Geo + Magician Lord : 1 550 F, éch. Darius ctre Area 88 sur SFC. **Olivier SUDRE, 2, rue du Mulet, 33000 Bordeaux. Tél. : 56.52.45.39.**

Ach. Neo-Geo avec ou sans jx maxi : 2 000 F. **Jacques MALAVIALLE, 1, rue de l'Abbé-Rous, 66120 Odeillo Font-Romeu. Tél. : 68.30.15.62.**

Ach. Gameboy + jx. **Mohamed EL Abed. Tél. : (16-1) 48.34.97.41.**

Cher. Megadrive + 1 jeu + man. : 700 F. Cher. PC Engine + 1 jeu : 500 F ou 600 F. **Djamel BENDACH, 12, rue Paul-Renaud, 93140 BOndy. Tél. : (16-1) 48.02.06.01 (ap. 18 h).**

Ach. Mario Bros 1 : 130 F maxi. **Franck FERNANDES, 67, rue Pierre-Brosselette, 92320 Chatillon. Tél. : (16-1) 40.95.71.69 (19 h).**

Ach. jx MG France de 100 à 250 F, jx de Baston, De Plate Forme, etc. **Anthony ARFIB, 13, rue Charles-Pranard, 59000 Lille. Tél. : 20.86.06.06 (ap. 18 h).**

Ach. sur SFC ctra 500 F et Hat. Trick Hero : 450 F ou Super Cup, Soccer : 450 F, vds jx SFC. **Stéphane DEGAND, 123, rue Louis-Blériot, Le Biollay, 73000 Chambéry. Tél. : 79.69.11.09.**

Ach. sur MS jx de 50 à 800 F. **Nancy JADOUL, rue des Artisans, 71, 4030 Grivégnée, Liège (Belgique).**

Ach. Gamegear + 1 jeu : 600 F. **Xavier ANGELI, 42, rue Emile-Leblond, 92500 Rueil-Malmaison. Tél. : (16-1) 47.08.67.39.**

Ach. Neo-Geo + jx : 3 500 F maxi ou à déb. **Vincent DRIANCOURT, 36, av. de la Viguerie, 13260 Cassis. Tél. : 42.01.02.29.**

Ach. jx Neo-Geo : Soccer, Bowling, Aso 2, Robo Army, Rashrally, Mémorycard, man. **Bruno PIERRE, 1/115, résidence des Fontaines, rue Marcelin-Berthelot, 92800 Puteaux. Tél. : (16-1) 47.73.65.14.**

Ach. jx Gameboy : Spider, Man Crazy-Castle 2, F 1 Race : 150 F pce maxi. **Brice LEFEUVRE, Hameau du Conjon, 14400 Crouay. Tél. : 31.22.75.52.**

Ach. Megadrive + 1 man. + SOnic ou Robocod ou F 22 ou Quackshot : 800 F. **Eric CORALLO, 151, chemin Colline, St-Joseph-Manoir, 13009 Marseille. Tél. : 91.26.66.76.**

Ach. Neo-Geo avec ou sans jx px à déb. **Sébastien CARRY, 2, rue Viette, 25200 Montbellard. Tél. : 81.96.70.03 (le soir).**

Ach. Neo-Geo + 2 jx : 1 700 F ou + 1 jeu : 1 300 F. Ach. Megadrive + 5 jx : 1 500 F. **Arnaud DAVID, 5 bis, av. des Tilleuls, 94450 Limeil-Brevannes. Tél. : (16-1) 45.69.63.05.**

Ach. écran Amstrad CPC 6128 coul. : 500 F max. Vds adapt. transfo télé. **Grégory TEMPLIER, Quartier Briançon, 84560 Menerbes. Tél. : 90.72.37.45.**

Ach. Neo-Geo + man. avec ou ss jx : 2 000 F maxi ou éch. ctre Megad. **Franck SLOMKA, 8, av. du Gal. Leclerc, 95380 Louvres. Tél. : (16-1) 34.68.92.40.**

Ach. Gamegear seul ou + jx à bas px. **Jean-François LANCE, 13, allée Pierre, Brossolette, 93320 Pavillons-sous-Bois. Tél. : (16-1) 48.48.51.42.**

Ach. lect. D7 pour CPC 464 : 1 000 F ou ach. CPC 6128 + DK : 1 500 F. **Yannick BOUVARD, 5, rue de Tavey-Byans, 70400 Héricourt. Tél. : 84.46.30.26.**

Ach. jx Megadrive de 200 à 250 F : NhL Hockey et Lakers Vs Celtics. **Stéphane NICOLAS, 25440 Charnay. Tél. : 81.63.84.87.**

Ach. sur Nec Fighting Street et Down Load 2 : 300 F le CD Vs sur Neo Geo, 8 Men : 1 200 F. **André BENARD, 12, place Millet, 30900 Nimes. Tél. : 66.23.92.18.**

Ach. jx Sega de 50 à 100 F, faire offre. **Patrice LESPARNOL, 1, résidence Berges de La Bruche, 67190 Mutzik. Tél. : 88.49.85.42.**

Ach. jx Nes Dble Dragon : 150 F, Megaman : 150 F. **Anthony DI CARLO, 24, rue des Cerisiers, 71410 Sanvignes-les-Mines. Tél. : 85.67.11.70.**

Cher. Gamegear, bon état + 2 jx, px : 1 100 F le tt ou ach. jx Megadrive. **Alexandre SAGEOT, 2079, chemin de Cleres, 76230 Bois-Guillaume. Tél. : 35.60.03.65.**

Ach. Neo Geo. **Julien VEREECKE, 15, rue des Grands-Nauzois, 10800 Buchères. Tél. : 25.41.85.54.**

Ach. MD(F) bon état : 700 F max. Rég. parisienne. **Philippe NELET, 8, rue Pasteru, 94800 Villejuif. Tél. : (16-1) 46.78.06.13.**

Ach. sur Gameboy : 150 F maxi. **Alexandre CIEUX, 5, rue Pizay, 69001 Lyon. Tél. : 72.00.24.34.**

Ach. Pit Fighter, Robocod ou Mercs sur MD : 250 F maxi, S. Volley Ball : 150 F. **Pascal GERARDIN, 38, rue Gustave-Flaubert, 30000 Nimes. Tél. : 66.29.70.98.**

Ach. GT : 800 F max. Ach. Neo Geo + jx + man. Faire offre, ach. Famicom + jx + joy, bas px. **Marc. Tél. : 48.37.81.05.**

Ach. vds éch. jx SFC. **Rémi SALAS, 6, allée Jacques-Ducios, 69700 Givors. Tél. : 78.73.95.23 (ap. 18 h).**

Vds, ach. jx Nec, CD, SFC. Ach. GT, Ach. Super CD Nec. Rech. Splatter H, S. Volley, Valis 4. **Por-Leng. Tél. : 48.37.81.05.**

Ach. Neo Geo + 1 jeu : 2 000 F max. **Yann PREVOST, 13, Square de Guyenne, 95470 Fosses. Tél. : (16-1) 34.72.46.79.**

Ach. Gamegear : 600 F maxi + Adap. Sélecteur + 1 jeu (Sonic de préf.). **Cyrille GRENIER, 40, Grande-Rue, 60580 Coye La Fôret. Tél. : 44.58.72.63.**

Ach. jx SFC. **Frédéric GERUM, 6, rue des Ursulines, 52000 Chaumont. Tél. : 25.03.80.55 (ap. 18 h).**

Ach. éch., vds jx sur Gameboy, Nec, Famicom, Neo-Geo, Megadrive, nvtés à px intér. **William. Tél. : 39.60.70.38.**

Salut moi vouloir jx sur MD : 250 à 300 F. **Laurent SEMEILLON, 10, rue du Parc, 45500 Gien. Tél. : 38.38.27.70.**

Ach. Neo Geon bon état + 1 jeu : Magician Lord, Fatal Fury ou robo Army : 1 200 F. **Olivier SUDRE, 2, rue du Mulet, 33000 Bordeaux. Tél. : 56.52.45.39.**

Ach. Neo Geo + 2 jx : 2 000 F ou + 1 jeu : 1 800 F à déb. **Arnaud DAVID, 5 bis, av. des Tilleuls, 94450 Limeil-Brevannes. Tél. : (16-1) 45.69.63.05.**

Ach. sur Nec Neutopia 2 et Formation Soccer, faire offre. **Kittysay PHOLVICHITH, 3, av. de Fouilleuse, 92210 Saint-Cloud. Tél. : (16-1) 47.71.30.12.**

Ach. sur MD Quackshot, Mercs, Roadrash : 250 F maxi. (Bon état). **Erwan FOUYER, Les Gabeloux, 35830 Betton. Tél. : 99.55.88.01.**

Ach. jx Megadrive et SFC faire offre ach. 3D Lunettes SMS. **Jean-Philippe COUEGNAS, 15, rue des Ecossais, 86000 Poitiers. Tél. : 49.88.98.34.**

Ach. Neo Geo. Vds jx sur MD : PS 2, PS 3, El Viento, bon px. **François CHAINE, BEISSON, bat. La Tour, 13090 Aix-en-Provence. Tél. : 42.21.06.99.**

Ach. Game Génie franç. Max. : 300 F ou éch. ctre Zelda 1 + 100 F. **Alexandre MACCARIO, 26, rue Etienne-Milan. Tél. : 91.71.40.08.**

Ach. jx Sega Megadrive Golden Axe, 2 Mercs Aliew Storm Out Run, etc. **Claude OLLIVIER, La Grande Plaine, Bat. A3, bd, des Armaris, 83100 Toulon. Tél. : 94.27.44.76.**

Ach. Neo Geo + 1 jeu (bon état) entre 1 500 et 2 200 F. **Ramzi HAMDI, Le Mont des Eaux, Ch. de L'Aubisque, 83200 Toulon. Tél. : 94.09.00.13.**

Urgent ! ach. EA Hockey, NHL Hockey ou éch. ctre F 22, After Burner II, Truxton, Salut ! **Franck LAMANDE, 15, rue Notre-Dame, 56580 Rohan. Tél. : 97.38.98.72 (ap. 18 h).**

Ach. jx MD de 150 à 200 F. Cher. Mickey Donald, Hockey, etc. Faire offre. **Fernando LOPES, 94, rue de Romoinville, 93100 Montreuil.**

Ach. pour SFC : Mario : 250 F, F-Zero : 250 F. **Malik HAZI, 11, rue Henri-Say, 92600 Asnières. Tél. : (16-1) 47.93.70.99.**

Ach. Gameboy, TBE : 400 F + jx, px à déb. **Philippe GARDINAL, 22, rue Gabriel-Péri, 59494 Petite-Foret. Tél. : 27.42.52.01.**

Ach. jx sur MD, GG, MS, Nes à bas px. **Khalid AYADI, 10, allée Robespierre, 94350 Villiers-sur-Marne. Tél. : (16-1) 49.41.04.96.**

Ach. sur Nes Faxanadu Supermario 3 : 200 F max. éch. ou vds. TMHT (Tortue). **Christophe VALLOT, allée des Platanes, 77177 Brou-sur-Chantereine. Tél. : (16-1) 64.26.45.96.**

Ach. sur Megadrive Toki, Immortal, Jame Pond, Robocod, Phantasy, Star, Midnight, Résistance. **Stéphane BESSELIEVRE, 1, Grande-Rue, 95740 Frepillon. Tél. : (16-1) 39.60.71.22.**

Cher. pour jouer à 2 et Phantasy Star 2 et 3 et Mario 3 sur Nes. **Michel DAAB, 25, rue des Bornes, 67200 Strasbourg. Tél. : 88.29.64.97.**

Ach. Super Famicom + jx + man. TBE : 2 500 F max. (v. franç). **Mathias LOUIS, 5, chemin du Champs de Course, 69570 Dardilly. Tél. : 78.48.08.58.**

Ach., Ech, vds jx Megadrive + vds Gamegear avec Shinobi, TBE + ach. jx Gameboy. **Julien LOMBARD, 5, rue Jules-Verne, appt. 18, 89300 Joigny.**

Ach. Bubble Boble, Mario 3 ou World Cup : 200 F max. ou éch. jx. **Olivier CHARRIER, 2, rue du Stade, 91330 Yerres. Tél. : (16-1) 69.83.92.14.**

Ach. jx Neo Geo, éch. Gameboy + 2 jx ctre 1 jeu Neo Geo 6128 + 3 jx Neo Geo. **Franck LEGOUT, 55, rue du Mans, 61000 Alençon. Tél. : 33.29.64.30.**

Ach. Super Famicom + 2 man. + câbles : 1 300 F ou 1 500 F avec Super mario 4. **Eric MUTTE, 2040, av. du Père-Solas, 34090 Montpellier. Tél. : 67.63.10.29.**

Ach. EA Hockey et PGA GOlf ou Quackshot sur MD, rech. bons jx sur Lynx. **Patrick LOPEZ. Tél. : 63.93.15.51 ou 63.93.14.80 (ap. 20 h).**

Ach. Gamegear + 3 jx mini. (Sonic et Mickey) entre 1 000 et 1 300 F. **Laurent HECK, 17, ch. de Canteperdrix, 06130 Grasse. Tél. : 93.77.99.54.**

Ach. sur Nes Duck Tales : 150 F, Mario 3 : 200 F, Bugs Bunny : 200 F, Bubble Bobble : 150 F. **Pascale DUCHER, 4, rue des Arvernes, Solignat, 63570 Brassac-les-Mines. Tél. : 73.54.37.05.**

Ach. MD F, + 1 jeu px maxi. : 300 F. Vds sur GB TMHT et Chess Master ou éch. ctre T2. **Fabrice MAGNAN, 13, rue des Grandes Côtes, 95310 St-Ouen-L'Aumône. Tél. : (16-1) 34.64.65.29.**

Ach. Megadrive (F) + 2 man. + 1 jeu. Ech. ou vds Nes + 2 man. + 4 jx (DD II) : 1 700 F. **Nicolas MOULIE, 17, rue des Pervenches, 31830 Plaisance du Touch. Tél. : 61.07.05.85.**

Ach. Neo Geo + man. + 1 jeu : 1 500 F. **Laurent BRENAUD, 67 bis, cité reinette, 33100 Bordeaux-Bastide. Tél. : 56.32.38.52.**

Ach. Gameboy + 6 ou 7 jx. TBE, env. : 1 000 F. **Etienne ANDREONI, 19, rue Antoine-Polotti, 38600 Fontaine. Tél. : 76.26.03.12 (ap. 17 h 30).**

Ach. ou éch. Choplifter II : 100 F maxi (à déb.) sur GB. **Guillaume PONS, 12, av. des Troubadours, 31750 Escalquens. Tél. : 61.81.53.43.**

Ach. sur GB, Bart Simpson, Terminatore 2, WWF, Super Stars : 100 à 150 F. **Georges DE SOUSA, 27, av. Gambetta, 94600 Choisy-le-Roi. Tél. : (16-1) 48.84.03.54.**

Cher. Gameboy + jx + access. **Lisa BEGNY, 1, rue du Bugnon, 39200 St-Claude. Tél. : 84.41.00.33.**

Ach. GG + 1 jeu : 495 F (+ access.). **Bruno BRUEL, 71, rue de Versailles, 91400 Orsay. Tél. : (16-1) 69.28.35.65.**

Ach., éch. jx SFC. **Thomas MARTIN-CHAMPIER, 69, rue Dunois, 75013 Paris. Tél. : (16-1) 44.24.01.73.**

Ach. prise Péritel de SFC 200 à 300 F. **Wei-Long TSON, 8, placette Premanon, 54180 Heillecourt. Tél. : 83.54.22.33.**

Ach. sur MD franç. Ea Hockey et Thunderforce 3. **Nicolas DAUSSE, 45, rue Jacques-Prévert, 62590 Oignies. Tél. : 21.37.70.51.**

Sur MD : World Cup 92 et Desert Strike, px à déb. **Julien FUILLAUD, 26, av. des 3 Lucs, 13012 Marseille. Tél. : 91.93.87.51.**

Ach. Super Famicom ou super Nes, bas px avec ou sans jx. **Alexandre GEOFFROY, 11/18, rue Ronsard, 59650 Villeneuve-d'Ascq. Tél. : 20.91.24.13.**

Ach. sur MD : Forgotten Worlds : 100 F, Sonic : 100 F ou éch. un jeu ctre Altered. **Olivier SANCHEZ, Les Sublétières, 38840 Saint-Hilaire-sur-Rosier. Tél. : 76.64.45.76.**

Ach. PC Engine GT + 1 jeu : 1 200 F. Vds NES + Zapper + Rob. + Mag. + 9 jx : 3 500 F à déb. (éch. poss. NES-GT). **Ronald FADEL, 19, rue Roger-Bacon, 75017 Paris. Tél. : (16-1) 45.74.06.32.**

Ach. MD + man + 1 jeu : 850 F (max.), ach. jeu GB, ou ach. SFC + 1 jeu : 1 000 F (max.). **Damien POIRET, rue Haut-de-Saint-Loup, 51270 Villevenard. Tél. : 26.52.83.26.**

Ach. jx Lynx 100 à 150 F. **Thomas ROCHON, 52, av. des Etats-Unis, 63300 Thiers. Tél. : 73.80.26.43.**

Ach. sur Super Nes franç. F-Zero, R-Type : 250 F, Zelda 3, F.Fight : 300 F dans le 59. **Franck DEGRYSE, 880, rue Denfert, 59690 Vieux-Condé. Tél. : 27.25.11.29.**

Ach. jx sur Super Nes franç. maxi : 300 F. **Yohann MOREL, 1007 Haute Folie, 14200 Herouville-St-Clair. Tél. : 31.06.09.39.**

Ach. sur MD franç. Mario, Lemieux, Hockey : 250 F maxi. **Vincent ROUSSON, 5, av. de Winnenden, 73200 Albertville. Tél. : 79.37.11.69.**

Ach., vds, éch. jx Neo-Geo 500 à 750 F. Vds Nec GT : 1 600 F ou éch. 3 jx néo. **Christophe HOEPPE, La Rue des Jards, 37500 Cinais. Tél. : 47.95.92.98.**

Ach. MD jap. ou Genesis : 500 F ou plus. Vds jx sur CPC et GX 4000 (Tennis Cup, Robocop 2). **Stéphane NOVAKOVIC, 222, rue du Perreux, 95100 Argenteuil. Tél. : (16-1) 39.82.11.04.**

Ach. jx Sega MS (sauf Spiderman) bte + not. de 50 à 150 F. **David DUHAUT, 56, av. Ashton, 52000 Chaumont. Tél. : 25.32.35.93 (ap. 18 h).**

Ach. Out Run et Thunder Force 3 sur MD 100 à 200 F. **Luc SPINDLER, 5, rue de la Solitude, 42190 Charlieu. Tél. : 77.60.17.92.**

Ach. Track and Field et Battle of Olymus : 100 à 150 F. **Fabien DHONDT, 1, imp. des Ouches, 28220 La Ferté Villeneuil. Tél. : 37.44.10.14.**

Ech. 8 jx Sega MS ctre MD + 2 jx. **Tony LAMARTA, 48, bd Rémond-Poind-Carré, 14000 Caen. Tél. : 31.52.07.52.**

Ech. Sega MS + 4 jx (Golden Axe Psycho Fox) ctre Nec « (P. 5) ou vds : 1 000 F. **Marc SALMON, Le Carroir de St-Ceols, 18510 Menetou-Salon. Tél. : 48.64.86.12.**

Ech. jx MD, Eswat, Mercs, Dynamite Duke, Fantasia ctre Robocod, Pitfighter (uniq. dpt 38). **Stéphane ZANELLA, Venon par Gières, 38610 La Chappe. Tél. : 76.89.47.92.**

Ech. Mercs pr MD ctre jeu (Lakers vs Celtics, Tecmo world Cup ou Ea Hokey). **Michaël MSIKA, 72, rue Julien, 92170 Vannes. Tél. : (16-1) 46.44.92.66.**

Ach. Neo-Geo + 2 jx + 2 man. : 2 000 F à 3 500 F maxi. **Julien BLED, 30, rue de la Grange, 91330 Yerres. Tél. : (16-1) 69.49.23.76.**

Ach. Megaman sur Gameboy : 130 F. **Arnaud SCEMAMA, 23, rue Jacques-Hillairet, 75012 Paris. Tél. : (16-1) 40.01.03.56 (ap. 18 h).**

Ach. GG + Columns, TBE : 600 F maxi. **Julien MOURET, 12, rue Sylvain-Vigneras, 92380 Garches. Tél. : (16-1) 47.95.30.31.**

Ach. jx G.G. de 120 à 180 F (Donald D., Populous, Dévilish, Wonderboy, Out-Run, etc.). **Grégoire BOUQUET, 15, rue du Bel-Air, 93250 Villemomble. Tél. : (16-1) 48.94.58.24.**

Ach. GG + 4 jx + Master Gear. **Nicolas LEVASSEUR, 28, Les Jardins d'Eoures, 13400 Aubagne. Tél. : 42.03.74.97.**

Ach. PC Engine GT, TBE : 400 F. **Aymeric MENARD, Le Villeu, 22130 Crehen. Tél. : 96.84.04.20 (ap. 18 h).**

Ach. MD ss jx pour 600 F. **Norman GROSDIDIER, 50, rue Lyrot, 33500 Libourne. Tél. : 57.25.24.56 (ap. 18 h).**

Cher. City Hunter sur Nec avec doc. : 300 F maxi. **Nicolas MORTIER, Chem. La Croix-Rouge, 83470 St-Maximin. Tél. : 94.78.14.00 (ap. 19 h 30).**

Ach. MD franç. : 600 F. **Nathalie OLIVEIRA, 6, av. de Verdun, 92170 Vanves. Tél. : (16-1) 46.42.78.68.**

Ach. G.Gear + 2 ou 3 jx (si poss. Mickey ou Sonic) 1 000 F maxi. Vds jx Gameboy + jx Nes. **Marion FINA, Les Frenes, 5, rue René-Cassin, 13170 Les Pennes Mirabeau. Tél. : 42.02.61.56.**

VENTES

NES

Vds NES + 3 jx (Mario 1, 2, Zelda), val. : 1 600 F, px : 600 F. **Matthieu MONTIBERT, Orbe, Saint-Léger-de-Montbrun, 79100 Thouars. Tél. : 49.96.70.06.**

Vds jx NES : Kung Fu, Ice Hockey, Excitebike, Turtles, World Cup et Day : 500 F, Thunder. **Laurent REBOUL, 25, Les Fonds Verts, 83220 Le Pradet. Tél. : 94.21.68.97.**

Vds NES + 7 jx + monit. coul. : 3 000 F. **Grégory CUIP, 34, rue des Abondances, 92100 Boulogne. Tél. : (16-1) 49.09.03.20.**

Vds NES + 1 jeu sur Besançon. **Nicolas BOULET, 4, rue des Fluttes-Agasses, 25000 Besançon. Tél. : 81.80.71.12 (ap. 18 h).**

Vds NES + 5 jx : 900 F. Vds Gameboy + 4 jx : 600 F. **Olivier THEVENET, 3, allée Laënnec, 92000 Nanterre. Tél. : (16-1) 47.29.89.51.**

Vds jx NES : Rygar, Blades of Steel, Probotector à 225 F, Buble Boble : 200 F, Urbane Ch. : 100 F. **Olivier BAILLE, 8, allée des trembles, 28210 Boissy. Tél. : 37.38.28.96.**

Vds jx NES de 160 à 200 F et NES + SMB 3 : 500 F, liste sur dem. **Paul-Philippe GORDO, 30, rue Fortune, 11000 Carcassonne. Tél. : 68.72.37.05.**

Dément ! Vds NES + 2 man. + adapt. + câbles péritel + 4 jx : 650 F. **Julien GALERNE, cité du Vélodrome, bât. F, escalier 2, 56300 pontivy. Tél. : 97.25.50.19.**

Vds NES + 2 man. + 8 jx (SMB 1, 2, Batman, THMT, etc.), le tt : 1 800 F. **Mathieu BIGEARD, 1, allée Hélène-Boucher, 95250 Beauchamp. Tél. : (16-1) 30.40.00.92.**

Vds NES + 2 man. + zapper + 9 jx (Mario 1 et 2, Blades of Steel, Tortues...), px : 1 000 F à déb. **Johnny DUNAS, 3, square Abbé-Maillet, 92360 Meudon-la-Forêt. Tél. : (16-1) 45.37.16.73.**

Vds NES + 2 man. + 9 jx (Punch-Out 2, Mario 1, 2, Castlevania...) + pist. : 1 200 F. **Rachid ZOUHIRI, 2, rue Gabriel-d'Annunzio, 92360 Meudon-la-Forêt. Tél. : (16-1) 46.30.68.82.**

Vds NES (jan. 91), TBE + pist. + 2 man. + 5 jx (SMB 1, Faxanadu, Duck Hunt, Duck Tales, Megaman 2) : 1 100 F. **Emilie SOLET, 201, rue Georges-Duhamel, 95760 Valmondois. Tél. : (16-1) 34.69.63.78.**

Vds NES + 2 jx + pist., px : 750 F. **Julien LEGER, 30, rue du Champs-Boillant, 02200 Soissons. Tél. : 23.53.18.72.**

Vds NES + 70 jx : Mario, SMB, Tetris, Golf, etc. : 2 000 F. **Claude DE RIVAS, 3, passage de Strasbourg, 31130 Balma. Tél. : 61.24.43.21 (ap. 19 h).**

Vds sur NES : Fester's Quest et Rygar : 250 F, Donkey Kong Classics : 200 F. **Terence FERUT, 286, ch. des Cannebiers, 06810 Auribeau-sur-Siagne. Tél. : 93.42.29.62.**

Vds NES + zapper + 12 super jx (Mario 3, Megaman 2, Solstice,...) : 2 800 F. **Basil BURLUM, 5, rue Soleil-Levant, 11800 Trebes. Tél. : 68.78.72.60.**

Vds jx NES : Chevalier du Zodiaque : 250 F, Metal Gear, Wild Gunman, Mario II, Tiger Heli : 200 F. **Frédéric DEVEZE, 22, chemin Flou-de-Rious, 31400 Toulouse. Tél. : 61.25.70.64.**

Vds NES + 8 jx : 1 500 F. **Nicolas LARIEUX, 1521, av. de Bordeaux, 33127 Saint-Jean-d'Illac. Tél. : 56.21.61.39.**

Vds NES + 5 jx neuve : 1 200 F. **Guillaume TURLOT, 8, av. J.-F.-Kennedy, 78230 Lepecq. Tél. : (16-1) 39.58.97.91.**

Vds NES + 2 man. + pist. + 8 jx (Mario 3, Megaman 2, DD 2) : 1 800 F (Isère seulement). **Elian BLANCHON, 25, rue de la Grand'Vigne, 38220 Vizille. Tél. : 76.78.31.35.**

Vds jx sur NES : Duck Tales (250 F) et Ikari-Warrior (200 F). **Florian RIVIERE, 58, av. Jean-Jaurès, 54230 Neuves-Maisons. Tél. : 83.47.78.56.**

Vds NES + zapper + jx : Mario 1, 2, 3 + Track and Field 2 + Bionnic Commando + Duck Hunt + Pro Arm + Link : 2 100 F. **Henri LE MASNE, 2, rue de l'Evêché, 44000 Nantes. Tél. : 40.35.73.39.**

9 jx (SMB 3 + Super Spike + Volley Ball + TM 2...) + pist., le tt : 1 900 F. **Jérôme LEMONNIER, 4, rue de la Frégate, 95380 Puiseux-en-France. Tél. : (16-1) 34.72.74.91.**

Vds jx NES : 210 à 260 F, Megaman 1 et 2, Gremlins 2, Solstice, Mario 2, Rygar S., Key Isword, Castlevania 1 et 2, TBE. **Krystian FRANK, 1-3, av. Jean-Lolive, 93500 Pantin. Tél. : (16-1) 48.46.27.68.**

Jx NES TMHT : 250 F, Gremlins 2, Roller Games : 380 F. Cher. jx Megadrive. **Didier DALOUBEIX, 66, av. Stalingrad, bât. 4, Esc. 7, 93200 Saint-Denis. Tél. : (16-1) 48.27.15.33 (ap. 18 h).**

Vds NES + 5 jx (Mario 3, Star Wars, Robocop), TBE, le tt : 1 800 F. **Nuno MIRANDA, rue Courbet, bât. D, 29600 Morlaix. Tél. : 98.88.47.20.**

Vds jx sur NES : Megamania 2 : 350 F, Batman : 350 F, Skate ur Die : 250 F, TMHT : 200 F, Mario Bros 3 : 350 F. **Victor GOMES, 81, rue Victor-Hugo, 25300 Pontarlier. Tél. : 81.46.46.17.**

Vds NES + 2 man. + 8 jx (Duck Tales, Mario 3 + TMHT), val. : 3 310 F, px : 2 000 F. **Mathieu DEVY, 5, rue de Saint-Médard, 35250 Saint-Aubin-d'Aubigné. Tél. : 99.55.40.21.**

Vds CDZ : 200 F (Chevalier du Zodiac). **Philippe SORDKA, 3, rue du Docteur-Vaillant, 93220 Gagny. Tél. : (16-1) 43.09.68.89.**

Vds NES + 7 jx + 2 man. (MR 2, Zelda, DrMario, Irons Word...) : 1 300 F à déb. **Yann COCHARD, 2, place du Brossard, 95220 Herblay. Tél. : (16-1) 39.97.79.35.**

Vds NES + pist. + 3 jx (SMB 1 + Duck Hunt + Black Manta), px : 700 F + 2 man. **Milan SPASOJEVIC, 135, rue du Mont-Cenis. Tél. : (16-1) 42.64.09.06.**

Vds Section Z : 350 F, TBE. **Benoît LEFRANC, 26, rue de la Croix de Grès, 62000 Arras. Tél. : 21.23.22.15.**

Jx NES : Duck Tales, Zelda 2, Blades of Steel, Tortues, Track and Field 2, Goblins : 150 à 250 F. **Emmanuel RINGARD, 45, rue Edouard-Herriot, 62120 Aire-sur-les-Lys. Tél. : 21.93.36.14.**

Vds sur NES Punch Out, Super off Road, Trojan, Kung Fu, Robot Warrior, Tennis de 150 à 230 F. **Frantz HIRSCH, 10, rue Auguste-Renoir, 91330 Yerres. Tél. : (16-1) 69.48.92.04.**

Vds NES ss gar. + 2 jx (Simpsons, TMHT) ou éch. ctre Megadrive. **Christophe FRANC, 3, rue Tourrette, 63100 Clermont-Ferrand. Tél. : 73.24.48.01.**

Vds K7 NES : Air Wolf + Tortues : 400 F. **Olivier BRUN, 15, av. de la Passerelle, 91130 Ris-Orangis. Tél. : (16-1) 60.78.26.00.**

Vds NES + 12 jx + 4 man. + magazine, vte sép. poss., le tt : 2 100 F. **Jean-Philippe ADRAENSSENS, 16, rue des Tilleuls, 78600 Maison-Laffitte. Tél. : (16-1) 45.86.76.52 (9 h 30 à 17 h 30).**

Vds NES + 10 jx TBE (Mario 3, Batman, World Cup, Solstice, etc.), px : 1 500 F. **Sébastien CHOEUR, 16, rue du Bois-de-Balizy, 91360 Epinay-sur-Orge. Tél. : (16-1) 64.48.55.98.**

Vds jx : Dragon Ball : 250 F, Kabuki : 250 F, Goonies : 250 F ou 2 jx ctre Les Simpsons. **Nicolas BERNARD, 3, rue de Malines, 54500 Vandoeuvre. Tél. : 83.56.59.60.**

Vds NES + 2 man. + 10 jx, px : 2 500 F à déb. **Wilfried APFELBAUM, Les Dahlias, 12, Le Parc de l'Epargne, 83000 Toulon. Tél. : 94.22.34.58.**

Vds NES + 2 jx (TMHT, Ski or Die) : 700 F. **Nicolas KONIECK, 1323, chemin des Lonnes, 13160 Châteaurenard. Tél. : 90.94.16.34 (ap. 19 h).**

Vds jx Nintendo : World Cup : 150 F, Goal : 150 F, Tortues : 200 F, zapper : 100 F. **Guillaume FLICI, 32, av. Henri-Freville, 35200 Rennes. Tél. : 99.50.61.95.**

Vds jx NES à 200 F : Megaman, Rygar, SMB, Tortues, Probotector, port gratuit. **Laurent KUBASKI, 16, hameau de Kerguillo, 29820 Bohars. Tél. : 98.03.48.32.**

Vds NES + 6 jx (Rygar, Zelda 1 et 2...) : 1 800 F (val. : 2 900 F). **Damien MAZAUDIER, 4, rue du Hautacam. Tél. : 62.97.07.08.**

Nintendo + 2 man. + 1 pist. + 15 K7, px : 3 000 F. **Pierre DESNOYER, 3, rue des Grammonts. Tél. : 73.80.56.63.**

Vds NES + 2 man. + 2 jx : SMB 1 + Ponchout. **Noël MOUA, 11, rue des Frères-Lumière. Tél. : 74.63.39.49.**

Vds jx NES à 150 F : Link, Gremlins II, Simon's Quest, Bayou Billy, Dble Dragon II. **Aurélien PETRUZZI, 154, chemin de Biory. Tél. : 87.56.13.91.**

Vds 10 jx NES : 200-250 F (Bayou Billy, Basket, Section Z, Punch Out...) + NES Adv. neuve : 250 F. **Alexandre MARGNAC, 1, allée des Rouges-Gorges. Tél. : 27.81.72.18.**

Vds 17 jx NES de 100 à 200 F. **Stéphane CLEMENDOT, 82, Le Clost Saint-Guy, impasse Pierre-Ichac. Tél. : 67.04.58.71 (H.R.).**

Vds jx NES 150 F : Popeye, Kung Fu, Double Dribble. **Florence MARTINEZ, 28, rue de Morze. Tél. : 72.24.77.96.**

Vds jx NES (A boy and his Blob, etc.), px : 200 F ! **Vincent BOURGEOIS, 2, allée Raoul-Follereau. Tél. : 27.78.03.84.**

NES + 12 jx (SMB 2, Volley, Pro-Wrestling, World Cup, Rad Racer, TMHT, etc.) : 2 500-3 000 F. **thomas ZIEGELMEYER, 20, bld La Fontaine. Tél. : 88.29.88.33.**

Vds NES + 6 jx + pist., BE, px : 1 600 F, vte sép. poss. **Sylvain BONNARD, 5, rue Henry-Hatey, 70000 Pusey. Tél. : 84.76.43.53.**

Vds NES + NES Ad. + NES max. + 6 jx (SMB3, TMHT...) : 2 000 F ou éch. ctre MD + 3 ou 4 jx. **Charles LOUIS, 2, av. de la Harde, 60300 Senlis. Tél. : 44.53.60.90.**

Vds NES + zapper (90) + 9 jx (SMB1, 2, 3 + Blades of Steel...), TBE (val. : 4 000 F), px : 2 000 F (59). **Mickaël POLLET, 270, av. des Eglantiers, domaine des Saules, 59910 Bondues. Tél. : 20.23.09.13.**

Vds NES + 2 man. + pist. + 2 jx (SMB1 et Duck Hunt), TBE : 700 F. **Nicolas MORIGOT, « Les Petites Bruyères », 45700 Chevillon-sur-Huillard. Tél. : 38.97.80.88.**

Vds NES + 2 man., px : 400 F + Zelda 2, px : 500 F. **Xavier MOREAU, 2, clos Saint-Aubin, 28300 Saint-Aubin-des-Bois. Tél. : 37.32.95.65.**

Vds NES + pist. + robot + 4 jx : 1 600 F ou sép. : 200 F, NES Advantage : 300 F. **Cyril DUFRENOY, 11, Plants bruns, 95000 Cergy. Tél. : (16-1) 30.73.12.96.**

Vds NES + NES Advant. + Mother Ship + 10 jx (Kabuki, TMHT...) + pist., val. : 5 000 F, px : 3 000 F. **Nicolas REGNIER, av. Georges-Lasserre, rés. Crespy II, bât. 7, 33400 Talence. Tél. : 56.37.99.39.**

Vds sur NES (Castlevania, Megaman 1 et 2) : 200 F pce, TBE. **Erwan AUTRET, 10, av. de la Calypso, 44000 Nantes. Tél. : 40.74.07.51.**

NES + 5 jx + 2 man. + 1 pist., px à déb. **Alex O TOOLE, 8, rue des Vigues, 27920 Saint-Pierre-de-Bailleul. Tél. : 32.52.56.71.**

Vds NES + pist. + 9 jx (Zelda 1, 2, Tortues, Mario 1, 3, Simons Quest, Blakmata, etc.), px : 3 000 F. **Sylvain et Matthieu BOSSAVIF, 15, rue des Cordonniers, 95570 Bouffemont. Tél. : (16-1) 39.91.66.75.**

Vds NES + 5 jx (Zelda I, Punch-Out...), px : 700 F ou vds Gameboy TBE + câble Link + 2 jx (Tetris, Bugs Bunny), px : 300 F. **Steve NORTH, 1, allée des Foins, « Les Cabri-Dans », 13127 Vitrolles.**

Vds ou éch. jx NES Simon Quest, The Battle Olympus et Swords and Serpent. **Eric ROBERT, résid. de l'Argensol, bât. 11, 84100 Orange. Tél. : 90.34.74.64.**

Vds jx NES franç., jap. : Dragon's Lair, Roller Games, etc. **Didier BERTIN, villa Igloo, quartier Martinaa, 64270 Salies-de-Bearn. Tél. : 59.38.10.38.**

Vds sur NES nbx jx Solstice, Mario 3, Shadowgate, Ironsword, Sword and Serpent Gauntlet. **Christian VEAUX, 84, rue Théodore-Bach, 87000 Limoges. Tél. : 55.69.53.83 ou 55.79.99.67.**

Vds NES + pist. + 2 man. + 3 jx (Dragon Ball, Dble Dragon II + Mario Dunghunt) : 1 000 F. **Mathieu CARO, Parc Cezanne-Bellevue, 57, av. Ecoles-Militaires, 13100 Aix-en-Provence. Tél. : 42.96.38.08.**

Vds NES + pist. + 8 jx (Megaman, Life Force, Mario 1, Trojan...), TBE, px : 1 500 F. **Olivier GIUSTI, quartier La Roquette, 13590 Meyreuil. Tél. : 42.51.32.51.**

Vds NES (ss gar.) + 4 jx (Mario 3, Duck Tales, Goonies 2, Excitebike), px : 950 F. **Laurent SIMONPOLI, 30, rue du Maréchal-Leclerc, 94440 Villecresnes. Tél. : (16-1) 45.99.00.07.**

Vds jx sur NES (Duck Tales...) et jx Gameboy (Chase HQ...), px très intér. **Pascal POTTIER, 18, cour du Lieu Bunout, 14130 Pont-l'Evêque. Tél. : 31.64.03.10.**

Vds jx NES à 200 F (Faxanadu, Rygar, Trotues, Blackmanta, Megaman, Probotector, etc.). **Laurent KUBASKI, 16, hameau de Jerguillo, 29820 Bohars. Tél. : 98.03.48.32.**

Vds NES + 5 jx (The Simpsons, Super of Road, SMB3, Top Gun, Bubble Bobble), bon état : 1 300 F. **Nicolas FERRAND, 25, bld de Normandie, 56100 Lorient. Tél. : 97.21.14.05.**

Vds NES bon état + 9 jx (Megaman 2, DD 2, SMB2, Simson, Zelda 1 : 2 000 F. **Damien COULOUMIES, cité universitaire, Ponsan Bellevue, 31078 Toulouse Cedex. Tél. : 61.25.42.23.**

Vds NES + 3 man. (Advantage) + 2 jx (Mario et Duck Hunt) + pist. : 850 F. **Damien DI DOMENICANTONIO, 24, chemin de Vallombrey, 69130 Ecully. Tél. : 78.64.22.90.**

Vds NES + pist. + joy + 5 jx, TBE, px : 1 300 F. **Franck BORDONE, 13, rue du 8-Mai-1945, 69320 Feyzin. Tél. : 78.67.64.31.**

Vds NES + zapper + 8 jx (SMB3, Duck Tales...) : 2 000 F (val. : 3 500 F), vds jx sép. **Sébastien GAMBELLIN, 108, av. du Colonel-Fabien, 93190 Livry-Gargan. Tél. : (16-1) 43.88.03.44.**

Vds ou éch. jx NES (SMB1, 2, Duck Tales, Castlevania 1, 2, etc.). **Dimitri FAYTRE, 57, chemin du Bout des Landes, 44300 Nantes. Tél. : 40.76.12.16.**

Vds NES + pist. + robot + 3 man. + 7 K7 à déb. **Gérald HERPSON, 132, av. Germain-Chauvin, 84300 Cavaillon. Tél. : 90.76.24.32.**

Vds jx sur NES, px 250 à 200 F. **Laurent BOUTTIER, 66, av. Victor-Hugo, 75116 Paris. Tél. : (16-1) 47.09.61.83 (ap. 18 h).**

Vds NES + 2 man. + zapper + 4 jx : Mario I, Duck Hunt, Turtles, Gauntlet II : 700 F. **Yves GUENIAU, 5, rue Théophile-Duchapt, 18000 Bourges. Tél. : 48.70.25.35 (ap. 19 h).**

Vds Turbo Racing et Shadow Warriors : 400 F. **Jamal ALAOUI, 3, rue de la Solidarité, 92120 Montrouge. Tél. : (16-1) 42.53.65.71.**

Vds NES TBE, zapper, 6 jx (Dble Dragon 2), etc. **Sébastien GAILLARD, 101, CRS Charlemagne, 69002 Lyon. Tél. : 78.37.02.22 (ap. 18 h).**

Vds NES + 2 man. + 1 pist. + 1 à 6 jx (Mario 3, Super Spike, Volley Ball) : 800 F. **Boris RICARD, 17, av. Jean-Jaurès, 12100 Millau. Tél. : 65.60.50.94.**

Vds ou éch., jx NES, Dragon-Ball, Zelda 2. **Stéphane LEMAIRE, 32, impasse Achille-Bureau, 51100 Reims. Tél. : 26.85.07.62 (de 18 à 21 heures).**

Vds NES + 6 jx : 450 F ou éch. ctre 5 jx MD. **Virgile SALLIOT, 18, rue de Suède, 44460 Colombelles. Tél. : 31.72.18.87.**

Vds NES + NES Advant. + zapper + 16 jx (SMB1, 2, 3, Duck Tales, Top Gun 1, 2, Robocop), px : 2 500 F. **Gwenaël DEWIT, 6, allée du Maréchal-Gérard, 93270 Sevran. Tél. : (16-1) 43.84.85.47.**

Vds 12 jx NES (DD II, Batman, Life Force, etc.), px : 150 F. **Julien MARTIN, 7, rue Saint-Louis, 76600 Le Havre. Tél. : 35.42.58.98.**

A saisir ! 95 jx pour NES : 1 600 F. **Samuel AMSELLEM, 24, quai du Quatre-Septembre, 92100 Boulogne. Tél. : (16-1) 46.04.96.81.**

Vds ou éch. Gauntlet 2 : 200 F. **William DELAGE, Scorbé Clervaux, La Basse-Jarrie, 86140 Lencloitre. Tél. : 49.93.82.82.**

Vds NES + Mario 1, 2, 3, Blades ST, Foot, Turtle Link, Wrestle, Kun, Volley, Punch Out, px : 1 800 F. **Anthony, Paris. Tél. : (16-1) 40.35.75.24.**

Vds 3 jx : Shadow Gate, Megaman 2 et Irons Word 2, px : 300 F. **Marc NALOT, 24, rue Guynemer, 38100 Grenoble. Tél. : 76.21.40.90.**

Vds sur NES (Trojan, Kid Icarus) : 250 F pce. **Samuel DUJEUX, 21, rue du Vieux-Marché, 91250 Saint-Germain-les-Corbeil. Tél. : (16-1) 69.89.06.17 (ap. 16 h).**

Vds MS + 2 jx inclus : Hang One, Safari Hunt, pist. laser, 1 man. + Ultima IV, le tt : 550 F. **Franck HERON, 64, av. de la Marne, 92600 Asnières-sur-Seine. Tél. : (16-1) 40.86.05.34.**

Vds jx NES : Mario 3, Megaman II, TMHT, Tecmo, World Wrestling, Metal Gear. **Pierre BENITO, Les Bois, Châtillons-sur-Cluses, 74300 Cluses. Tél. : 50.34.25.48.**

Vds NES + zapper + four score + 11 jx (Gauntlet 2, Batman, Megaman 2, etc.), val. : 6 000 F, px : 2 000 F. **Philippe LARRECHE, 85, rue Murger, 77780 Fontainebleau. Tél. : (16-1) 64.45.79.74.**

Vds 3 jx : Bionic Commando, World Wrestling, Dble Dragon N. : 1 450 F pce, bon état. **Nicolas DUCHÊNE, 16, rue Corneille, 59650 Villeneuve-d'Ascq. Tél. : 20.91.38.34.**

Vds NES (man.) + 2 man. + 2 jx : Mario 2 et 3 : 900 F. **Damien BODINO, 17, lotissement La Roubine 1, 13560 Sénas. Tél. : 90.59.23.04.**

Vds NES + 9 jx (Mario 3, Zelda...) : 1 800 F sur Nice. **Stéphane SAHAKIAN, 2, rue Sévan, 06000 Nice. Tél. : 93.44.01.78.**

Vds NES + super Mario Bros 3 + 2 man. : 550 F ou éch. ctre Megadrive. **Romain DELHAYE, A2, résid. du Chemin-Vert, 95330 Domont. Tél. : (16-1) 39.91.45.56.**

Vds NES + 127 jx (Dragonball Z et ZZ, Jackie Chan, Tortues 2, Super Contra...). **Philippe LEE, 3, rue Marie-Louise, 93500 Pantin. Tél. : (16-1) 48.44.55.13.**

Vds NES + 5 jx : SMB1, SMB3, Goal, D. Dragon 1, Duck Hunt + 2 man., le tt : 1 200 F. **Albert BOUANICHE, 18, ruelle des Martinets, 95160 Montmorency. Tél. : (16-1) 34.17.90.30.**

NES + 9 jx (Megaman 2, Duck T., Tic et Tac, SMB2, Simpsons, etc.), px à déb. : 2 700 F. **Thomas DHENIN, 30, rue de la Liberté, 13980 Alleins. Tél. : 90.59.34.65.**

Vds NES + 8 jx : Duck Tales, Simpsons, Turtles, Link, Turbo, Racing. Px : 1 000 F. **Stéphane HUBER, 19, rue de Dantzig, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 45.30.28.24.**

NES + 5 jx (Gremlins 2, Dble Dragon 2, Wold Gunman, Kid Icarus, Dragon Ball) : 1 000 F. **David ROYAUX, 12, rue de Tremery, 57310 Montrequienne Guenange. Tél. : 87.73.07.90.**

Vds NES + 3 man. + 2 jx + pist. : 750 F + jx dès 200 F. **Cyril BOMPAN, 42, rue Arthur-Rimbaud, 33160 Saint-Médard-en-Jalles. Tél. : 56.05.53.23.**

NES (91) ss gar. + 2 man. + 8 jx, val. neuf : 3 400 F, px : 2 500 F cause achat PC. **Stéphane AUMOND, av. Paul-Denis-Huet, 78955 Carrières-sur-Poissy. Tél. : (16-1) 39.74.16.15.**

Vds NES + 12 jx (SMB1, 2, 3), le tt : 2 000 F, vte sép. poss. **Manuel DE PAOLI, 1, rue Saint-Erhard, 67100 Strasbourg. Tél. : 88.44.09.05.**

Vds NES + 2 man. + zapper + 4 jx : SMB1, 2, 3 + Dunck Hunt : 1 300 F (val. : 2 000 F). **Ludovic CONSTANTINOPLE, 12, rue d'Angerville, 32000 Auch. Tél. : 62.05.25.76.**

Vds NES + 2 man. + 5 jx + acces. : 1 900 F (val. : 2 800 F). **Nicolas DUVERGER, 118, av. Joseph-Vidal, 13008 Marseille. Tél. : 91.25.20.96.**

Vds NES : 650 F avec 2 man., 1 pist., 2 jx (Mario Bros + Duck hunt). **Renaud MILLION, 949, chemin de la Tourelle, BP 44. Tél. : 94.74.07.94.**

Vds 8 jx NES : Starwars, SMB3, Duck Tales, Shadow Warior, Zelda, Batman, T. Racing, C. Skyhawk : 250 F. **Sébastien FAYEMENDIE, av. du Pré-des-Pères, 24300 Nontron. Tél. : 53.56.20.59 (ap. 18 h).**

Vds NES + 2 man. + 6 jx, le tt : 1 500 F. **Pierrick BOUTIN, 78, bld Georges-Clémenceau, 17200 Royan. Tél. : 46.39.28.40 (H.R.).**

Vds NES + 2 man. + 9 jx (SMB1, 2, 3, THMT) : 1 850 F. **Jean-Pierre PENCOLE, 40 bis, av. Paul-Signac, 93100 Montreuil-sous-Bois. Tél. : (16-1) 48.70.27.39.**

Vds NES + 3 jx + 3 man., px : 1 000 F à déb. **Christophe NOUET, 6, rue Youri-Gagarine, 78280 Guyancourt. Tél. : (16-1) 30.96.05.92 (de 16 h 30 à 18 h).**

Vds NES TBE + man. Advantage + 8 jx (Dble Dragon, Zelda), px : 1 450 F (val. : 3 800 F). **Jérôme COMBE, 49, bld Kennedy, 69600 Oullins. Tél. : 72.39.15.14.**

Vds jx NES de 200 à 300 F (port compris). **Cyril FELY, rue de Bellevue, 23600 Boussac. Tél. : 55.65.00.17.**

Vds NES + 2 man. + zapper + Super Mario 1, Duck Hunt, Simpsons, Mario 3, Star Wars, Rad Gravity, The Battle of Olympus : 1 250 F. **Christophe SCIASCIA, 19, allée Hoche, 38000 Grenoble. Tél. : 76.46.25.09 (ap. 17 h).**

Vds NES + 2 man. + 8 jx (SMB1, 2, 3, Tortues, Mega 2), TBE, btes d'orig : val. : 3 600 F, px : 1 800 F. **Ludovic SIMONIN, « Lou Pescaire », 84, av. William-Booth, 13011 Marseille. Tél. : 91.45.01.44.**

Vds NES + 10 jx + zapper + 2 pad, val. : 4 300 F, px : 1 700 F. **Jonathan DECESCO, lot. Les Longeottes, La Combe, 38560 Jarrie. Tél. : 76.73.36.22.**

Ech. ou vds NES 10 jx (Super Mario 3, Duck Tales) de 200 à 300 F pce ou cre Megadrive Sonic et Quashot. **Yannick LOISEAU, 10, rue Hector-Berlioz, 77170 Brie contre Robert. Tél. : (16-1) 64.05.44.81.**

Vds ou éch. NES + 3 man. + 9 jx (Mario 3, Goal, Megaman 2, DD 2), px : 1 800 F à déb., TBE. **Laurent MOREL, 285, av. Berthelot, 69008 Lyon. Tél. : 78.75.98.41.**

Vds ou éch. NES + 2 man. + 5 jx ctre Megadrive franç. + 2 man. + 3 jx. **Gilles MUCK, Les Résidences, av. de l'Ancyse, E1, 30200 Bagnols-sur-Ceze. Tél. : 66.79.91.15.**

Vds NES + 2 pad + 2 jx (TMHT, Blue Shadow), TBE, val. : 1 100 F, px : 700 F. **(région Toulousaine). Tél. : 61.74.55.00 (ap. 18 h).**

Vds NES + 3 jx + 2 man. + zapper, TBE : 850 F ou vds Faxanadu pour NES : 200 F. **Samson NGOV, 5, allée Floréal, 95800 Cergy-le-Haut. Tél. : (16-1) 34.43.18.32.**

Jeu NES Kung Fu : 200 F. **Guilhaume MAUREL, résidence Les Saules, Bât. A, N° 3, 11100 Narbonne. Tél. : 68.42.46.90.**

Vds NES + 4 jx TBE (SMB1, Tecmo, W. Wrestling, Blades of Steel, Duck Hunt + pist.) : 1 200 F à déb. **Nicolas BARISAN, 100, rue Franklin-Roosevelt, 71230 Saint-Vallier. Tél. : 85.57.29.93.**

Vds NES + 3 jx (Pow. Blade, Boulder Dash, Calif. Games), px : 1 500 à 1 350 F. **Lionel KNOERR, 46, rue de la Promenade, 68040 Ingersheim. Tél. : 89.27.15.87.**

Jx : Ghost'n Goblins, Wrecking, Crew, Hach Rider, Super Mario Bros II, Bubble Bobble. **Xavier MARECAILLE, 201, rue du Faubourg, 59230 Rosult. Tél. : 27.27.97.11.**

Vds NES + acces. + 10 jx : Batman, Castlevania, Top Gun, Super Mario : 2 300 F. **Philippe VEROT, 24 bis, rue du Chauffour, 63000 Clermont-Ferrand. Tél. : 73.92.20.43.**

Vds jx NES de 200 à 250 F (SMB 2, DD 2, Zelda 2, etc.). Vds jx Gameboy : 100 F (Duck Tales...). **David ROCHE, 46, rue de la Convention, 69600 Oullins. Tél. : 78.50.59.95.**

Vds NES + ou ss jx : Airwolf, Pinbal Buble-Boble, Donkey Kong 3, etc., px à déb. **Christophe PRIE, 93300 Aubervilliers. Tél. : (16-1) 48.39.18.22.**

Vds NES + Mario 1 + 2 man. : 350 F. Vds jx de 160 à 220 F : Zelda 1 et 2, Batman. **Vincent LE DUC, 73, rue Eugène-Martin, 94120 Fontenay-sous-Bois. Tél. : (16-1) 48.77.01.00.**

Vds compil. de 190 jx pour NES, px à déb. Vds NES ss gar. **Jean-Baptiste, « Bessières », Labastide Marnhac, 46090 Cahors. Tél. : 65.30.14.46.**

Vds K7 NES 250 F : Iron S., DD 2, Faxanadu, Tétris, S. Warrior, S. Service ou éch. ctre MD + 1 ou 2 jx. **Gaël ROUILLARD, La Poste, 33230 Les Eglisottes. Tél. : 57.49.50.75.**

Vds NES 495 F + zapper + 2 jx et 6 jx : 250 F pce (Super Mario 3, etc.). **Romain MASSON, 5, rue de la Grande-Pièce, Egriselle, 89290 Venoy. Tél. : 86.40.32.26.**

Vds NES + 7 jx : Mario 2, Batman, DD 1 et 2 : 1 600 F, TBE + (Blades of Steel, Zelda 2, Tortues). **David HARDY, 5, La Mare-aux-Plantes, 28560 Marchefroy. Tél. : 37.82.09.45.**

Vds jx NES Megaman 2, Bidnic Commando, Gremlins 2, Les Chevaliers du Zodiaque, etc. **Baptiste BOIMARD, 7, rue de la Passerelle, 27530 Ezy-sur-Eure. Tél. : 37.64.78.88.**

Vds K7 Nintendo World Cup : 280 F. **David THOMAS, 5, rue du Côteau, 91360 Epinay-sur-Orge. Tél. : (16-1) 64.48.09.45 (ap. 19 h).**

Zelda, Turtles, Volley, Rescue, Rad Racer (3D), Donkey Kong 3 sur NES : 200 F pce TTC. **Jacques DUGAUQUIER, 121, rue de Paris, 93800 Epinay-sur-Seine. Tél. : (16-1) 48.26.83.13 (ap. 19 h 30).**

petites annonces

Vds NES + 3 jx : 700 F + pist. ou NES + 7 jx : 1 700 F + pist. **Frédéric DORSEMAINE, Les Authieux, 27220 Saint-andré-de-l'Eure. Tél. : 32.60.33.26.**

Vds K7 de jx NES (Zelda 1, 2, Track and Field 2, Megaman, etc.). **Christophe SEGONDS, 15, rue des Coteaux, 12330 Marcillac Vallon. Tél. : 65.71.71.28.**

Vds jx : Bad Dudes, SMB 1, Soccer, Kung Fu, Goonies 2, Rescue, Fighting Golf : 100 à 200 F pce. **Andy DEVILLERS, 25, rue des Mazures, 60350 Berneuil-sur-Aisne. Tél. : 44.85.74.90.**

Vds NES + 7 jx (Zelda 1, 2, SMB 2, Castelvania, etc.) : 1 600 F. **Vincent GAUTIER, 9, rue de la Favorite, 69005 Lyon. Tél. : 72.38.25.42.**

Vds NES : 300 F + K7 NES, px intér. (The Battle of Olympos, etc.). **Raphaël GITEOA, 40, parc de la Mortlière, 44700 Orvaot. Tél. : 40.63.37.33.**

Vds NES + 10 jx : SMB 3, Rygar, Spy vs Spy, Zelda II, Trojan, Fascanadu, Probotector, Batman, Solstice Shadowgate : 2 800 F ou éch. ctre A500 + jx et access. **Stéphane, région toulousaine. Tél. : 61.74.49.61.**

Vds NES compl. + 16 jx : 3 000 F, Goal, Mission impossible, etc., TBE. **Michaël GAUTIER, 20, rue Quilho, Pas-le-Puy, 13610 Sainte-Réparade. Tél. : 42.61.88.56.**

Vds Simpson : 350 F, Probotector : 250 F ou les 2 : 530 F. **Anthony MARMILIC, 3, rue du Parc, 71133 Geanges. Tél. : 85.49.90.16.**

Vds NES + 2 man. + zapper + 6 jx (Duck Tales, Simpson, Rescue) : 1 200 F. **Grégory PAJOT, 5, allée Louis-Vil-le-Jeune, 95500 Gonesse. Tél. : (16-1) 39.87.54.86.**

Vds jx NES Shadowgate, TBE, val. : 490 F, px : 300 F. **Vincent SIBUT, rue des Anges, 38590 Saint-Etienne-de-Saint-Geoirs. Tél. : 76.93.50.11 (19 à 20 h).**

Vds NES + 3 jx (Turties + Mario 1 + Castelvania) de 300 à 500 F ou éch. ctre Lynx. **Charles NEGRELLO, 19, allée de la Fontaine, 91700 Sainte-Geneviève-des-Bois. Tél. : (16-1) 60.15.42.07.**

Vds NES + pist. + 5 jx, Mario Bros 1 + Duck-Hunt + exciterike + Days of Thunder + Black Manta, px : 900 F. **Cedric FARGIER, Parlanges, 26120 Chabeuil. Tél. : 75.85.26.82.**

Vds NES + 5 jx + adapt. : 1 300 F ou éch. ctre Superfamicom. **Fabien FAIRN, 41, rue du Franc-Palais, 37300 Joué-les-Tours. Tél. : 47.53.05.94.**

Vds NES + zapper + cart. Super Mario et Duck Hunt, TBE. **Regis ARDINAT, Kerdonval Milizac, 29290 Saint-Renan. Tél. : 98.03.02.65.**

NES + jx (punch-Out, Off Road, Top Gun 2), Mario 1, Dunk Hunt + pist. avec not. (1 200 F). **Nicolas MARTIN, 16, rue Belloc Citée, 31500 Toulouse. Tél. : 61.34.64.95.**

Vds NES + Mario 1 + Duck Hunt + pist. + 2 man. (val. : 1 000 F), px : 600 F. **Aurélien GRIOLET, 26, rue Claude-Bernard, 44600 Saint-Nazaire. Tél. : 40.70.42.26.**

Vds NES : 400 F, jx Rygar : 190 F, Rollergames : 290 F, Gauntlet 2, Megaman 2 : 260 F, SMB 1 : 130 F. **David GUILLOU, 3, place Amiral-Ronarc'h, 29200 Brest. Tél. : 98.05.14.49.**

Vds jx NES : Shadow Gate : 215 F, Robocop et Black Manta : 200 F pce, zapper : 150 F. **Anthony LEFEVRE, 61, rue du Parc, 45000 Orléans. Tél. : 38.77.28.37.**

Vds 7 jx (Life Force, Black Manta...) de 150 à 250 F ou le tt : 1 500 F à déb., TBE. **Julien PLE, 2, rue du Basilic, 84000 Avignon. Tél. : 90.89.13.70.**

Vds NES + 2 jx : 750 F (Robocop...) ou éch. ctre Megadrive. **Eric GAY, Fenevrols, 82140 Saint-Antonin Nobleval. Tél. : 63.30.62.21.**

Vds jx Megadrive de 100 à 250 F. Vds Coregrafx + 8 jx : 1 900 F, vds NES + SMB 3 : 300 F. **Yann LELIEVRE, 10, rue Dausset, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 45.33.11.77.**

Vds jx NES : Batman, Link 2, Faxanadu : 260 F, Wiz. and Warrior, Rad Gravity, Castlevania 2 : 200 F. **David GONNEAU, 39, rue Grande, 36500 Buzançais. Tél. : 54.84.10.40.**

Stop ! Vds NES (2 man. + Mario + pist. + Duck Hunt), TBE : 650 F, px à déb., vte sép. poss. **Nicolas BROYER, Les Petits Bois, 01660 Mézériat. Tél. : 74.30.21.61.**

Vds NES + 3 man. + 9 jx + mag. + pos. 1 500 F ou éch. ctre Coregrafx. **Sonia SCASSO, 4, av. des Terrasses, 13260 Cassis. Tél. : 42.01.29.78.**

Vds pist. Nintendo jamais servi : 200 F ou éch. ctre Budokan. **Sylvain DIDIOT, 38, allée Renée-Peters, 54510 Tomblaine. Tél. : 83.29.35.05.**

Vds jx NES de 150 à 200 F : Gremlins II, Batman, Megaman II, SMB II, Rescus, DD 2, THMT, etc. **Lee SESANNE, 5, av. Théophile-Delorme, 84130 Le Pontet.**

Vds NES + 8 jx + pist. : 1 500 F. **Jean-Vincent WITZ, 20, rue des Lilas, 67117 Ittenheim. Tél. : 88.69.11.54.**

Vds NES + Mario 3 + Duck Tales + T. Ninja + gar. 6 mois, val. : 1 500 F, px : 990 F. **Philippe VERBEKE, 16, rue Bir-Hakeim, 59130 Lambersart. Tél. : 20.92.63.77.**

Vds NES TBE + 4 jx, an. 90, px à déb. **Reynald BONNEAU, 5, av. Dr-Schweitzer, appt 232, Cantal, 59500 Douai. Tél. : 27.99.03.02.**

Vds NES + 2 Man. + zapper + 1 joy + SMB 1, Duck Hunt, Top Gun 2, Tothe Earth., Ducktales, ss gar. : 1 300 F. **Bruno FELLIEU, 27, av. Frédéric-Mistral, 13460 Saintes-Maries-de-la-Mer. Tél. : 90.97.94.55.**

SEGA

Vds sur SMS dble Dragon, px : 150 F, World Games, px : 150 F, Super Tennis : 80 F. **Tél. : (16-1) 46.74.55.63.**

Vds SMS + 20 jx : 200 F pce ou TT : 3 200 F et GB + 6 jx : 1 000 F. **Olivier MAURICE, 9, rue de Berry, 35135 Chantepie. Tél. : 99.41.41.88.**

Vds Sega MS : 300 F + jx : 150 F pce. **Jean-Michel RAGIL, Bt. A, La Rouvière, 83, bd du Redon, 13009 Marseille.**

Vds Sega MS + 11 jx (Sonic, Dragon, R-Type, etc.) + GB + 3 jx (Tetris, SML, Duck) px : 3 000 F. **Olivier GONZALES, 6, allée Camille-Corot, 91160 Longjumeau. Tél. : (16-1) 69.34.79.49.**

Vds jx SMS (Sonic, Mickey, Out Run, Casino Games, Alex Kidd 4, World Cup Italia) : 250 F pce. **Jean-Marc MARI-CHAZETTE, 19, rue Henri-Bouteiller, 77400 Lagny-sur-Marne. Tél. : (16-1) 64.02.30.69.**

Vds SMS + 3 jx Donald, Dick Tracy, Alex Kidd + 2 man. TBE : 900 F. **Anthony FRITEAU, 3, rue de Bretagnen, 35133 Luitré. Tél. : 99.97.95.66.**

Vds jx Sega MS (Golden Axe, Altered Beast, R-Type) : 150 à 200 F. **Stéphane HOURADOU, HLM Bataille, bât. C, n° 135, 46100 Figeac. Tél. : 65.34.60.31.**

Vds SMS + 13 jx (Sonic, Mickey, Comuns, Dble Dragon) + Pist. Val. : 5 000 F, px : 2 150 F. **Cyril MECHY, 9, rue Kellermann, 93110 Rosny-sous-Bois. Tél. : (16-1) 48.94.95.69.**

Vds 8 jx Sega 100 à 300 F : Sonic, Donald, Psycho-Fox, Golden Axe, etc. **David GILBERT, 13, rue Claude-Bernard, 75005 Paris. Tél. : (16-1) 43.31.50.87.**

Vds Sega MS 2 + 3 jx (Alex Kid, Shinobi, Populous) état neuf, not. : 500 F. **Guillaume PLISSON, 79, rue de la Convention, 91700 Sainte-Geneviève-des-Bois. Tél. : (16-1) 60.16.14.15.**

Vds Sega MS + 3 jx + pist. + 2 man. : 700 F. **Séverine VEDOVATI, 1, Esplanade de Meaux, 93330 Neuilly-sur-Marne. Tél. : (16-1) 43.08.22.11.**

Vds MS II + 3 jx (Sonic) : 600 F (embal. d'orig.). **Nicolas QUEVA, 51, rue de l'Enclos, 59151, Arleux. Tél. : 27.89.31.79.**

Vds Sega MS (TBE) + 2 man. + 3 jx : 900 F ou éch. ctre GB + 4 jx. **Sami ZOUAOUI, 8, Le Village, 38160 Saint-Romans. Tél. : 76.38.54.35.**

Vds Sega MS + 2 joys + 7 jx (Ghostbusters, Out Run, Gauntlet, etc.) : 800 F. **Xavier BOURIQUET, 51, rue Ferrer, 76600 Le Havre. Tél. : 35.24.51.45.**

Vds SMS 2 : 450 F à déb. **Phonethip SAYSITHIDETH, 10, allée Michel-Ange, 95500 Gonesse.**

Vds MS + tir accéléré + 7 jx + pist. : 900 F ou éch. ctre GG. **François APIOU, 3, allée du Champs du Moulin, 35510 Cesson Sévigné. Tél. : 99.83.95.06.**

Vds Sega MS + 2 man. + pist. + 9 jx, val. : 3 800 F, px : 1 800 F + CD Hit Sega. **Soutsakhone SINPRASITH, 156, rue de la Sauge, 77550 Moissy-Cramayel. Tél. : (16-1) 60.60.94.64.**

Vds Sega MS + 10 jx + 2 man. Px : 700 F ou éch. ctre GG + jx faire offre. **Bastien POIDRAS, 14, rue des Grandes Filles-Dieux, 28000 Chartres. Tél. : 37.21.36.14.**

Vds jx sur MS (R-Type, Golden Axe, Cyber Shinobi, E-Swat, Rambo III, etc.) de 100 à 200 F. **Jérôme PAQUET, 3, rue des Carrières, 57700 Neufchef. Tél. : 82.84.40.14.**

Vds MS II + man. + 5 jx (Sonic + Moonwalker + Strider + Golden Axe + Wonderboy III) : 1 000 F (à déb.). **Julien MAESTRONI, Rés. des Iles Sicile, rte des Sanguinaires, 20000 Ajaccio. Tél. : 95.21.82.71.**

Vds 4 jx MS (Tranbot, Power Strike Global, Defense, My Hero) : 100 F pce. **Renaud GIARY, 67, bât. Coquelicot, HLM, Le Tillet, 60660 Cires les Mello. Tél. : 44.56.44.28.**

Jx SM : Mickey, Moonwalker, Paper Boy, F16, Shinobi, etc. : 150 F pce. **Thomas Tinghir, le Gros Buisson, 44360 Vigneux de Bretagne. Tél. : 40.57.10.37 (ap. 19 h 30).**

Vds MS + 13 jx (Sonic, Mickey, etc.) + Ct. Stick : 2 200 F (val. : 5 000 F). **Nicolas BAROTTE, 67, av. de Paris, 78000 Versailles. Tél. : (16-1) 39.49.95.62.**

Vds Sega + pist. + 2 man. + 7 jx (Altered Beast + Rambo 3 + World Soccer, etc.) : 2 000 F. **Jérémy TRENTO, 10, rue Jean-Mermoz, 93160 Noisy-le-Grand. Tél. : (16-1) 43.03.22.47.**

Vds SMS + 15 jx, px : 1 500 F ou sép. : 100 F pce + pist. **Stéphane NAMIN, 76, chem. des 4-vents, 42700 Firminy. Tél. : 77.56.32.30.**

Vds Sega MS + pist. + 7 jx : 1 000 F. **Olivier ETCHEBERS, Villa Urbasa, 64220 Irouleguy. Tél. : 59.37.12.93.**

MS + 3 jx Rocky, Hang on, Safari Hunter + px : 600 F (neuf). **Jean-Michel GRISOT, 10, allée Eugène-Potier, 77420 Champs-sur-Marne. Tél. : (16-1) 64.68.19.84.**

Vds MSP : 400 F + 9 jx (Sonic, etc.) : 1 500 F + man. : 100 F. **Mathieu BELLAHSEN, 50, rue Bouret, 75019 Paris. Tél. : (16-1) 42.49.05.74.**

Vds 12 jx MS + lunettes de 50 à 150 F ou lot. : 1 200 F ou 5 jx 3D + lunettes : 700 F. **Christian GALLARD, 6, rue Lucien-NEIBECKER, 93440 Dugny. Tél. : (16-1) 48.37.67.71.**

Vds jx MS World Games et Alex Kid in Shinobi World : 200 F. **Ronan RANNOU, 8, impasse Camille-Guérin, 44800 St-Herblain. Tél. : 40.63.80.01.**

Vds Master S. + 9 jx px rais. (Wonder Boy III, California, Games, etc.). **Sébastien NAJI, 15, rue Chilly-Nazatin, 91600 Savigny-sur-Orge. Tél. : (16-1) 69.05.26.61 (ap. 17 h).**

Vds MS 2 + 3 jx (Wonderboy 3, Time Soldier, etc.) : 600 F. Vds PC Kid 2 : 200 F. **Thierry BRANDAO, 10, rue de Domrémy, 75013 Paris. Tél. : (16-1) 45.83.54.22.**

Vds Sega MS + 6 jx (Sonic, Populous, Mickey, Shinobi, Pac). **Fabrice BUON, 9, rue de Chateaubriand, 92120 Montrouge. Tél. : (16-1) 47.35.25.35.**

Vds MS + 2 man.+ Alex Kidd + Sonic, px : 490 F. **Rodrigo MOREIRA, La Renardière, Rte de Piétat, 64000 Pau. Tél. : 59.21.62.05 (ap. 18 h).**

Vds MS + 15 jx : Indiana Jones, Mickey, Moonwalker, etc. Val. : 3 750 F, px : 2 000 F. **Olivier. Tél. : 95340 Persan.(16-1) 34.70.04.27.**

Vds MS + man. + 1 joys + Rapidfire + Sonic. Val. : 1 269 F, px : 400 F. **David AGRET, 40, av. Paul-Bert, 63400 Chamalières. Tél. : 73.35.52.05.**

Vds MS 2 ss gar. + man. + 2 jx (Alex Kid et Wonder Boy 2) : 600 F. **Yannick STEINHAUER, 61, rue Spanier, 57250 Moyeuvre-Grande. Tél. : 87.58.80.37.**

Vds SMS + 6 jx (dble Dragon + Hang on + Safari Hunt Super Tennis + World GR px) + 2 man. + pist. Px : 1 200 F. **Frédéric SIEVERT, 11, rue Joseph-Rohr, 57410 Tros-Rederching. Tél. : 87.09.78.65.**

Vds SMS + 1 jeu : 200 F. Vds MD + 2 jx (Stider Etalted Beast) : + btes, ss gar. : 1 190 F. **Fabien LATAGUERRA, Bt. 6, Le Cawoubier, 40, rue Floralia, 13009 Marseille. Tél. : 91.72.18.15.**

Vds MD + Sonic + R. de Shinobi : 1 290 F + 2e man. **Sittisack SAIGNASITH, 100, rue Charles-Lecoq, 59650 Villeneuve-d'Ascq. Tél. : 20.47.25.32 (ap. 17 h 30).**

Vds MS II + 5 jx, TBE ss gar. : 1 000 F + joys. **Samuel DUMETZ, 18, Pauillon-Ribot, rue des Frères-Lumière, 59120 Loos. Tél. : 20.44.74.02.**

Vds MS + 2 man. + 6 jx (G. Axe, A. Beast, A.Kiddy) ou éch. ctre G.Gear sans jx, px : 700 F. **Sébastien MORELLE, 29, rue des Ruffins, 93100 Montreuil. Tél. : (16-1) 45.28.58.12.**

Vds SMS + 1 joys + 2 jx (Alex Kidd, Dick Tracy) ss gar. : 500 F. **Olivier FOURNIER, 9, rue Max-Dormoy, 62138 Billy-Berclau. Tél. : 21.40.13.80.**

Vds 500 F Sega ss gar. + Dick Tracy. **Olivier FOURNIER, 9, rue Max-Dormoy, 62138 Billy-Berclau. Tél. : 21.40.13.80.**

Vds MS II + 3 jx (IGouls'n Ghosts + Sonic + Dble Hawk) val. : 1 475 F. Px : 1 000 F. **Martial MATHILON, Lhérat, 63310 Randan. Tél. : 70.41.56.46 (ap. 18 h).**

Vds Sega (MS) + 7 jx, R-Type, Alien Storm, Altered Beast. Val. : 2 500 F, px : 1 500 F à déb. **Philippe HARDOY. Tél. : 59.47.94.26 (h.r.).**

Vds jx MS (de 70 à 250 F) Psycho Fox, Bubble Bobble, etc. **Fabrice BOSSET, 9, rue Picot, 83000 Toulon. Tél. : 94.91.74.88.**

Vds Sega MS : 1 000 F + Alien : Bank Panic, etc. : 250 F ou 200 F pce. **Daniel HODZA, 7, rue Jean-Moulin, 33290 Parempuyre. Tél. : 56.35.36.41.**

Vds MS + 2 man. + 9 jx (Populous, Tennis Ace) : 1 800 F à déb. **Arnaud CAPPELLE, 34, rue des Marguerites, 59143 Watten. Tél. : 21.88.00.62.**

Vds MS + 1 jeu : 350 F, pist. + 1 jeu : 250 F, 2 jx MS : 150 F pce. **Christophe BIANCARDI, Rte de Canale Di Verde, 20230 San-Nicolau. Tél. : 95.38.86.64.**

Vds MD Jap. neuve et jx : Quackshot : 300 F, Block Out : 200 F, Strider : 250 F et S.R. Basketball : 250 F. **Nicolas LAGRANGE, 13, rue Auguste Renoir, 69680 Chassieu. Tél. : 78.49.60.55.**

Vds Sega MS : 200 F + 12 jx : 120 F pce + 1 jeu + pist. : 200 F ou le tt : 1 400 F. **Rémi BERNADBEROY, 35, rue de la Caranque, 13510 Eguilies. Tél. : 42.92.43.72.**

Vds Opération Wolf + Pist. Sega : 500 F. **Philippe MAIGNAN, Minge-Neuf, 53230 Courbeveille. Tél. : 43.98.86.83.**

Vds SMS + 5 j (Us Pro Foot, Spider, etc.) + GG (ss gar.) + adapt. MS + 1 j. Val. : 3 500 F, px : 2 000 F. **Arnaud CONTE, 1, rue Kléber, 13003 Marseille. Tél. : 91.08.03.56.**

MS II + 1 jeu + joys Chase H, Spiderman, Golden Axe, etc. : 1 900 F. **Axel BAUGUE, Chanteluzet, 07130 St-Peray. Tél. : 75.30.52.90 (à p. 19 h).**

Vds jx Sega MS (Buble, Sonic 2, Illion, Alex, Kidd The Lost Star : 200 F, Fantazy Zone : 90 F. **Nicolas COTTINET, 28, rue Henri-Dunant, 86000 Poitiers. Tél. : 49.44.14.07.**

Vds Sega MS, TBE + 3 jx : Hang on Shinobi, Dynamite : 500 F. **Sylvain DESLANDES, 28, rés. La Janais, 35590 St-Gilles. Tél. : 99.64.67.55.**

Vds SMS + 2 man. + 1 autre jeu + Pist. + 2 jx : 750 F. **Maxime AGUILAR, 244, Les Jardins de Nambours, 31650 Auzielle. Tél. : 61.39.83.81.**

Vds Sega MS et jx de 150 à 250 F, liste sur Demande. **Laurent COSNARD, 16, rue Robert-Planquette, 14100 Lisieux.**

Vds MS + 2 jx : Scramble, Spirits + Ghost House, ss gar. : 650 F. **Fabrice MARCHE, 128, rue de la Libertée déviée, 62750 Loos-en-Gohelle. Tél. : 21.44.42.32 (ap. 13 h).**

Vds sur MS, Gostbusters et Cloud Master : 150 F pce. **Alexandre LE PONNER, Sente du Tour de Ville, 60190 Rouvillers. Tél. : 44.41.00.19.**

Vds Sega + Pist. + 2 man. + 5 jx : 900 F. **Julien RHENTER, 13, cours La Liberté, 69003 Lyon. Tél. : 78.62.38.75.**

Vds MS + 4 jx : Alex Kidd, Golden Axe, Warrior, Moonwalker : 600 F. **Nuno NETO LOPES, 8, rue de la Ferme, 1205 Genève LH. Tél. : (022) 20.00.15.**

Vds Sega MS 2 + 9 jx : 1 200 F (TBE). **Grégory CHAILLOU, 17, rue Mondefaire, 94440 Villecresnes. Tél. : (16-1) 45.98.30.49.**

Vds MS + 5 jx + pist. + 1 jeu, px : 1 150 F. **Sylvain MAGADOUX, 52, rue Massena, 87100 Limoges. Tél. : 55.37.12.11.**

Vds MS + 5 jx (Mickey, etc.) + Pist. + 2 RF + 2 pad. + Quick Joy : 1 000 F. **Sébastien SEGURA, rue, 2 lot les Acacias, 30130 Pont-Saint-Esprit. Tél. : 66.39.13.21.**

Vds jx MS Shinobi et Pro Wrestring : 300 F ou 150 F pce. **Stéphane ou Sylvain BOUVRY ou PEREZ, 59, av. Pablo-Néruda ou 40, av. du Parc, 93290 Tremblay-en-France. Tél. : (16-1) 49.63.09.99 ou 48.61.45.08.**

Vds 2 jx Sega MS + pist. (Rambo III, Cyber Shinobi) le tt : 300 F. **Frédéric COULON, 16, rue Pierre-Curie, bât. 2, 62220 Carvin. Tél. : 21.74.14.38.**

Vds SMS + 8 jx (TBE) (val. : 2 800 F) px : 1 200 F à déb. ou vds jx sép. : 160 F. **Patrick MEIDINE, 9, allée Gabrielle d'Estrées, 92340 Bourg-la-Reine. Tél. : (16-1) 46.64.40.39.**

Sega MS + 14 jx (Moonwalker, After Burner, Dble Dragon, etc.) val. : 5 500 F, px : 1 500 F. **damien BOSREDON, 2, rue de Juillet, 24290 Montignac. Tél. : 53.51.80.23.**

Vds SMS + 2 man. + 6 jx le tt : 1 000 F à 1 500 F à déb. **Alain VALENTIN, 12, allée des Mésanges, 60175 Villeneuve-les-Sablons. Tél. : 44.08.31.17 (18 h).**

Vds Sega MS + 8 jx + 4 man. + Pist. + man. infrarouge, px : 1 500 F. **daniel BAGAGE, 8, allée Stéphane-Mallarmé, 91000 Evry. Tél. : (16-1) 60.79.14.71.**

Vds Master + 11 jx : 2 000 F (val. : 4 000 F) ou jx : 300 F à 150 F. TBE. **Olivier MAUREL, 3, chemin des Cliquets, 92380 Garches. Tél. : (16-1) 47.01.53.00.**

Vds MS II + Alex Kid : 392 F, pist. : 212 F + 3 jx de tier : 240 F, Control Stick : 130 F, Golden Axe : 276 F, tt : 1 250 F. **Tiburcio LOZANO, La Grange, 33710 Bourg-sur-Gironde. Tél. : 57.68.32.78.**

Vds 2 jx Sega MS, Mickey, sonic : 200 F pce ou 400 F les 2. **Gharib BOUGUERNE, 1, rue des Boutons-d'Or, 77390 Le Mesnil-Amelot. Tél. : (16-1) 60.03.37.78.**

Vds jx Nec PC Engine (Final Blaster et P47) + man. : 7 700 F, Sega MS + 2 jx : 900 F. **Fabrice MARTIN, 1, av. Simon-Vouet, Le Port, 78560 Marly. Tél. : (16-1) 39.58.93.38.**

Vds Sega MS + Pist. + 2 joys. Autofire + 27 cart. TBE : 3 000 F. **Sébastien LOUVET, 6, rue du Dr.-Louvet, 95200 Sarcelles. Tél. : (16-1) 39.90.67.09.**

Vds jx MS. **Yann GUILLAMOT, 8, allée Colette, 78260 Achères. Tél. : (16-1) 39.11.40.50.**

Vds 8 jx MS : 790 F ou 150 F pce. **Jérôme BONNERIC, 44, rue de l'Ile de France, 95470 Fosses. Tél. : (16-1) 34.72.58.03.**

Vds SMS + 11 jx + pist. + man. (val. : 4 000 F) px : 850 F. (Populous G et G.). **Lionel DEPRUGNEY, 332, rue des Garines, 01700 Miribel. Tél. : 78.55.17.14.**

Vds Sega MS + 10 jx + Pist., val. : 3 150 F, px : 1 500 F. **J.-Christophe JAULIN, Vauvet, 36400 Montgivray. Tél. : 54.48.36.58 (ap. 20 h).**

Vds MS : 390 F, Out Run et Great Golf : 150 F pce. **Christofer RAJRISHI, 18, rue Ernest-Renan, 92130 Issy-les-Moulineaux. Tél. : (16-1) 45.58.00.24.**

Vds Master + Sonic + Spider + Astérix + Wonder 3 + Bomber-Raid. + Alex 4 + Hangon + Safari Hunt : 1 200 F. **Frédéric THEVENET-DARCHE, 21, rue Philippe-le-Hardi, 21000 Dijon. Tél. : 80.55.25.20.**

Vds SMS + Pist. + 2 man. + 6 jx (Sonic, Out Run, Mickey, etc.) : 2 200 F. **Jean-Marc MARI-CHAZETTE, 19, rue henri-Bouteiller, 77400 Cagny-sur-Marne. Tél. : (16-1) 64.02.30.69.**

Vds jx SMS de 50 à 200 F. **Monique FERNETTE, 1, Square des Coquelicots, 91370 Verrières-le-Buisson. Tél. : (16-1) 60.11.18.16.**

Vds Sega MS + 40 jx (not. + Pist. + lunette, 3D : 4 000 F ou 100 F le jeu. **Jean-Luc KERHAMON, 25, av. de la République, 92320 Chatillon. Tél. : (16-1) 46.57.49.21.**

Vds Sega + 3 jx (Space Harrier, The Ninja et Zillion II) : 860 F. **Julien BUONOCORE, 47, allée Serpentine, La Simiane St-Joseph, 13014 Marseille. Tél. : 91.98.38.16.**

MS + Alex-Kid in Miracle World + 2 man. (control Pad) : 350 F à 300 F min. **Martiel HORNEZ, 3, av. Eugène-Gazeau, 60300 Senlis. Tél. : 44.53.12.86 (ap. 18 h 30).**

Vds MS + 3 jx + Rapid Fire + 3 man. + Pist. + jx : 745 F. **Christian GODEFROY, 4, rue de la Charmille, Fadainville, 28170 Chateauneuf. Tél. : 37.65.28.92.**

Vds Sega MS Bon état, 7 jx, Rastan, Altered, Beast, etc. + Pist. + joys : 800 F. **Pascal PIEROTTI, 42, rue André-Theuriet, 06100 Nice. Tél. : 93.65.02.20.**

Sega MS 2 + 2 man + jx : Sonic + Moonwalker + Shinobi Super Kick of + Fire Forget : 1 700 F. **Dominique CREMONA, 5, Square Michelet, 13009 Marseille. Tél. : 91.71.39.22.**

Vds MS + 5 jx + Hangon, Tennisace Wonderboy 2, Super Monaco : 1 200 F. **Laurent PARRAULT, 19, rue au Bel Air, 93250 Villemomble. Tél. : (16-1) 48.54.47.77.**

Vds MS + Laser + Rapidfire + 2 man. + 10 jx (Sonic, Mickey, PsychoFox, Laser-Ghost) : 1 600 F ou 150 F pce. **Christian COMPOINT, 15, av.du Gal.-Billotte, 94000 Créteil. Tél. : (16-1) 43.99.11.41.**

Vds SMS + 2 man. + 10 jx (Mickey, Psycho Fox, W 2, Moonwalker, etc.) : 1 500 F. **Ludovic JOUGLARD, 7, bd de Provence, 91200 Athis-Mons. Tél. : (16-1) 69.38.66.16.**

Vds MS + 7 jx (Wonderboy III, Psychofox) : 800 F. **Julien LAFONT, 46, av. du Château, 78990 Flancourt. Tél. : (16-1) 30.62.86.98.**

Vds SMS + Man. + 7 jx (Astérix, Alex Kid 1, 2, 4, Catch) etc. Px : 1 400 F. **Sébastien FORT, 6, av. René-Pierre, 91100 Corbeil-Essonnes. Tél. : (16-1) 60.88.22.93.**

Vds Sega MS + 6 jx (Kenseiden, Super Monaco, World Soccer, etc. : 1 000 F. **Nicolas LEMOINE, La Channière, St-Planchers, 50400 Granville. Tél. : 33.51.65.01.**

Vds jx MS Moonwalker, Wonder, Boy Thunder Blade, Shadow Dancer, Alien Syndrome : 100 F pce. **Franck LOTHE, 7, rue Michelet, 69140 Rilleux-la-Pape. Tél. : 78.88.15.49.**

Vds Sega + 12 jx : 2 500 F, vte sép. poss. (de 50 à 250 F). **Jessy BOURGALET. Tél. : 26.05.87.02.**

3 jx Sega : Wonder Boy II, Chorlifter, Astro Warrior, etc. px à déb. **Aurélien ARNOULD. Tél. : 25.79.80.17.**

Vds Sega MS + 2 man. + 5 jx : 1 000 F. **Laurent DUPUX, Le Castel, bd des Pyrénées, 31800 Saint-Gaudens. Tél. : 61.95.21.15.**

Vds Golden Axe + Phantasy Star sur MS : 400 F les 2 ou 250 F pce. **Pierrick LECOMTE, 4, rue du Fort, 80250 Hallivillers. Tél. : 22.42.71.29.**

GAGNANTS DU TIRAGE AU SORT DE L'ENQUETE CONSOLES+ N° 8

Claire Chatelain, 50, avenue de la République, 28600 Luisant.
Laurent Polfiet, 58, quai de l'Ouest, 59000 Lille.
David Rousselle, 3, rue du Colonel-Driant, 10420 Les Noes près Troyes.
Jérôme Grangère, 24, rue Saint-Gelais, 16800 Angoulême.
Philippe Sterckx, 65 B, rue de Montigny, Hanret, 5310 Belgique.

MEGADRIVE

Vds MD + 1 man. + 9 jx (Sonic, Mickey, Shinobi, Golden, etc.) + rallonge : 3 000 F à déb. **François DE SAMPAIO, 46, av. Delattre de Tassigny, 93140 Bondy. Tél. : (16-1) 48.02.40.94.**

Vds ou éch. ctre jx Super Famicom 9 jx MD. **Fabien JOFFIN, 5, rue des Intendants-Joba, 57050 Metz. Tél. : 87.33.11.56 (10 à 20 h).**

Vds jx MD : Quackshot, px : 300 F, Road Rash : 250 F. Vds MD jap. (neuve) : 1 000 F. **Nicolas LAGRANGE, 13, rue Auguste-Benoit, 69680 Chassieu. Tél. : 78.49.60.55.**

Vds jx MD Shinobi Monaco G.Ghost, Mystic, Space Harrier, Moonwalker de 150 à 250 F. **Christophe POLIGNE, Couvé Plouer/Rance, 22490 Pleslin. Tél. : 96.86.80.07.**

Vds MD Franç. + adapt. + 23 jx + malette + revues + 3 man. sur Paris. Px : 7 000 F. **Gabriel BANIERE, 1, rue François-Mouthon, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 45.33.04.65.**

Vds Mickey sur MD : 250 F ou éch. ctre un Hit. Vds jx Nes de 100 à 300 F. Vds jx G.Boy. **Morgan KELLER, 65, rue de Paris, 77200 Torcy. Tél. : (16-1) 60.17.93.84.**

Vds NHL Hockey + World Cup 92 au px Canon de 460 F les 2. **Georges LAGARDE, 11, rue de Touraine, 95300 Pontoise. Tél. : (16-1) 30.38.77.48.**

Vds MD jap. + 4 jx TBE + 1 man. val. : 2 690 F, px : 1 690 F (sur 69 uniq.). **Cyrille JAVAUX, 5, chemin du Tronchon, 69410 Champagne-au-Mont-d'Or. Tél. : 78.35.68.77.**

Vds 200 F Grand Prix Monaco ou éch. ctre Strarf Light. **André CURTOL, HLM Les Maurels, Bt. E1, av. des combattants d'Afn, 83400 Hyères. Tél. : 94.35.72.70.**

Vds Megadrive Jap., 21 jx, 2 joys, adapt. SMS. Val. : 9 500 F. Px : 5 000 F à déb. **Renald KERBORIOU, 29, rue Ronsar, 91470 Limours. Tél. : (16-1) 64.91.25.35.**

Vds MD + adapt. : Jap., ss gar. (val. : 3 000 F) px : 2 200 F ou éch. ctre SFC + 2 jx. **Julien ALBARRALIN, 283, rue de Charenton, 75012 Paris.**

Vds MD franç. + adapt. jap. + SOnic ss gar. (Noël 91) : 1 000 F. **Franck MICKISZ, 32, rte de Strasbourg, 67110 Reichshoffen. Tél. : 88.09.62.35 (ap. 18 h 30).**

Vds MD jap. + 2 man. (1 Pro 2) + 5 jx, px : 2 190 F. **Adrien COURTOIS, 45, rue de la Source, 95610 Eragny-sur-Oise. Tél. : (16-1) 34.64.10.39.**

Vds MD + man. + adapt. + 8 jx TBE : 2 450 F (Fantas, Street, Musha, donald, Sonic, G'N.). **Thierry RABOT, 1, rue du Village, 49000 Angers. Tél. : 41.44.26.48 (ap. 18 h).**

Vds jeu MD, Mercs, TBE (janvier), val. : 500 F, px : 300 F. **Victor MARTINS, Résidence Gambetta, bat. A9, Square D'Anjou, 91330 Yerres. Tél. : (16-1) 69.48.55.53.**

Vds MD + 2 man + 6 jx Sonic, Lakers, Gouls'n Ghost, Shadow Dancer : 2 000 F. **Julien MOREEL, Les Pins Chemin des Côtes Montbon, 78350 Loges-en-Josas. Tél. : (16-1) 39.56.38.12.**

Hop ! vds jx MD Franç. (Sonic, Mickey, Shinobi, Q.Shot, etc.). Jx jap. (Ghouls'n GHost, etc.), px : 250 à 300 F. **Nicolas VIDAL, Pré Germain-Eteaux, 74800 La Roche-sur-Foron. Tél. : 50.03.33.45.**

Golden Axe, Devil Hunter, Gaiares. **Jérôme MARETTE, La Bichelière, Gonneville-sur-Honfleur, 14600 Honfleur. Tél. : 31.89.41.14.**

Vds MD Franç. + Sonic, S. Basket, etc. Px : 1 200 F à déb. Vds CPC 6128, coul. + jx : 1 000 F. Vds jx Gameboy. **Julien CHANRION, 21, av. Jeanne-d'Arc, 92160 Antony. Tél. : (16-1) 46.68.44.60.**

Vds man. MD : 100 F ou éch. ctre jeu MD (Pro 1). **Heinrick BACCONNAIS, 14, lot. des Olivettes, 44210 Pornic. Tél. : 40.82.24.32.**

Vds MD 5 jx Bon état (sur Marseille) + 1 pad. Streiker. **David GILLET POTENTIER, 4, rue Camoin-Jeune, 13004 Marseille. Tél. : 91.48.23.36.**

Vds MD Jap. + 5 jx (Donald, PS III) TBE, v. franç. : 2 000 F. **Thomas GRELLIER, 48, av. Léon-Blum, 33110 Le Bouscat. Tél. : 56.08.89.17.**

Stop, vds jx MD John Maidden Goul N'Ghost, Monaco GP : 250 F pce. **Arnaud GABORIT, 27, bd de Finlande, 92700 Colombes. Tél. : (16-1) 47.85.03.40.**

Vds jx MD : Shinobi, Aleste (Musha), Toejam & Earl, de 275 à 350 F pce. **Sylvain CAPOU, 34 ter, rue Honoré-Laporte, 65000 Tarbes. Tél. : 62.36.17.85.**

Vds MD + 8 jx (SMGP, Mickey, Shadow Dancer...), px : 2 500 F à déb. (val. : 3 800 F). **Fayal AITMESGHAT, 5, rue Robert-Schuman, 92700 Colombes. Tél. : (16-1) 47.81.94.73.**

Vds MD (Fr) + 12 jx + 2 man (Thunder F 3, Donald, Mickey) val. : 5 500 F, px : 4 400 F. **David ROBIN, 18, rue de Barcelone, 72000 Le Mans. Tél. : 43.76.03.34.**

Vds jx MD Alterest Beast : 150 F, Spiderman et Jewel Master : 250 F. **Philippe CASTELLI, 109, Traverse de la Gouffonne, bât. C1, 13009 Marseille. Tél. : 91.26.89.59.**

Vds MD (12/91) + Sonic, Italia 90, Fantasia, Super Hang on : 1 800 F à déb. **Olivier RIBLER, 3, rue Auber, 91330 Yerres. Tél. : (16-1) 69.49.33.24.**

Vds jx MD (Shadow Dancer) et jx Nes (Dragon Balli, Rygar, Zelda II). **Sylvain GAILLARD, 1295, av. de la République, 07500 Granges-Les-Valence. Tél. : 75.41.50.90.**

Vds Nes + jx + 2 man. TBE. Px à déb. **Fabien LEAP, 5, chemin des 4 Saisons, 95800 Cergy-St-Christophe. Tél. : (16-1) 30.73.88.23.**

MD + 1 jx (Street of R.Strider, Mercs, Basket, etc.) px : 4 500 F ou ctre Néo-Géo + 3 jx. **Julien DONDA, 649, av. de Bir-Hakeim, 77350 Le Mee. Tél. : (16-1) 60.68.10.48.**

Vds MD + 9 jx, px : 2 000 F. **Olivier BENATAR, 19, chemin des Vignes, 92380 Garches. Tél. : (16-1) 47.01.00.98.**

Vds MD + jx (Golden Axe II, Phantasy Star II, Colums) le tt : 1 600 F ou 300 F le jeu. **Gérarld GALLI, 6, rue Bossuet, 72000 Le Mans. Tél. : 43.86.38.14.**

MD + 5 jx (S. of Rage, Sonic) + Arcade Power Stick le tt TBE (val. 3 400 F) : 2 100 F. **Jean-Sebastien TAUTH, 41 A, rue Pasteur, 69300 Caluire. Tél. : 78.08.44.92.**

Vds MD Fr. + 2 man. + 4 jx (Sonic, Ghouls'n GHost, Mickey) px : 1 500 F. **Marc DELLA Mussia, 36, rue le Ruisseau, 77240 Vert-Saint-Denis. Tél. : (16-1) 60.63.42.25.**

Vds MD jap. + 5 jx : Sonic, Street Of Rage, Mickey, Air Buster, Shinobi + 2 joys : 2 000 F. **Charles COGAN, 6, Impasse des Begonias, 66140 Canet-Plage. Tél. : 68.73.16.09.**

Vds Street of Rage. **Franck OLIVIER, Rte de la Ferté, 71240 Varennes-le-Grand. Tél. : 85.44.23.27.**

Vds sur MD Mickey, Castle of Illusion, px : 250 F + frais de port. **Eric CZARNECK, 12, rue du Gal. Ganeval, 67000 Strasbourg. Tél. : 88.22.03.51.**

Vds MD + World Cup, Italia 90 + Road Rush + Revues : 1 200 F. **Frédéric CARRE, 33, rue Principale-Marce, 49140 Seiches-Sur-Loir. Tél. : 41.76.25.50.**

Vds MD + 8 jx + 1 man. TBE : 2 000 F, Core. G. + 1 jeu, ss gar. : 700 F. **Sébastien CHAYANT, 17, rue Docteur-Levrat, 01130 Nantua. Tél. : 74.75.04.24.**

Vds 8 jx + MC + man. + adap. : 2 450 F, G'n Ghosts, Fantasia, Sonic, Quack Shot, Streets of Rage, etc. **Thierry RABOT, 1, rue du Village, 49000 Angers. Tél. : 41.44.26.48 (ap. 18 h).**

Vds jx MD : Sonic, John Maden, Super Monaco GP ou éch. ctre EA Hockey, Lakers Vs Ar. **Nicolas HEUVIN, 642, rue Amiral-Wietzel, 14880 Hermanville. Tél. : 31.97.37.29.**

Vds ou éch. Sonic Afterburner 2, John Madden Football : 250 F pce. **Grégory DELEPINE, Le Bourg, 50590 Montmartin-sur-Mer. Tél. : 33.47.55.89 (ap. 19 h).**

Vds MD + Arcade Power Stick + 11 jx : 3 500 F, le tt. **Roger DIAS, 15, Passage-Savary, 49100 Angers. Tél. : 41.60.86.92.**

Vds MD + Power Stick + Sonic, Street of Rage, EA, Hokey, Phantasia, px : 2 500 F à déb. **Julien MIGNON, 13, rue J.S.-Bach, 35170 Bruz. Tél. : 99.52.62.33.**

Vds Quackshot : 250 F, Robocop : 250 F, Street of : 200 F, Wonderboy 3 : 150 F, Air Buster : 150 F. **David DI-JORJO, 13, allée du Centre, 78000 Versailles. Tél. : (16-1) 39.53.76.90.**

Vds MD ss gar. + 2 man. + 4 jx (Sonic, Steet of Rage, G.Axe, A.Beast) TBE : 1 700 F. **Raoul LAVERDURE, 11, rue des Hautes-Meunières, 78520 Limay. Tél. : (16-1) 34.78.61.08 (ap. 18 h).**

Vds jx MD (P. Golf, Gold. Axe). Ech. Pac. Land sur Nec ctre autre jeu Nec. **Jérémie CORTIAL, 07200 Jacquiers Ucel. Tél. : 75.37.43.96.**

Vds jx MD John Madden, Quackshot Strider, Super Thunder Blade, px : 200 à 300 F. **christophe AUCLAIR, 100, av. Maurice-Thorey, 94200 Ivry-sur-Seine. Tél. : (16-1) 46.70.70.93.**

Vds jx MD de 150 à 300 F ou 16 jx à 2 800 F (Populous, GP Monaco Ghouls'n, Ghost Shinobi). **Xavier GRIERE, 18, rue Jobbé-Duval, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 48.56.13.07.**

Vds MD + 5 jx de 2 000 à 2 300 F ou 750 F ss jx. **Nicolas HUMBERT, 6, allée des Feuillantines, 94800 Villejuif. Tél. : (16-1) 46.77.70.13.**

Vds sur MD : Alien Storm, Golden Axe, Thunder F2, Fatal Rewind, Hell Fire : 180 F (Paris uniq.). **Lionel LAGET. Tél. : (16-1) 48.05.09.18.**

Vds MD (jx jap. et franç) + 12 jx, val. : 6 000 F, px : 4 000 F à déb. **Jean-Michel CHENEVIER, 2, rue de Gerland, 69007 Lyon. Tél. : 72.72.03.46.**

Vds MD (Fr) ss gar. + 1 man. + 3 jx, val. : 2 909 F, px : 1 500 F. **Jacques MALAVIALLE, 1, rue de l'Abbé-Rous, 66120 Odeillo-Font-Romeu. Tél. : 68.30.15.62.**

Vds Altered Beast : 100 F c'est donné ! sur Megadrive. **Bertrand GIRARDI, La Gardolle, Sainte-Radegonde, 47190 Aiguillon. Tél. : 53.88.13.51.**

Vds, ach, éch. jx MD. Vds Lynx + 3 cart., ITransfo : 1 000 F. Vds 31 jx Nes : 1 000 F, état neuf. **Mathieu GIBON, 2, Grande-Rue, 53700 Villaines. Tél. : 43.03.22.19.**

Vds Last Batle : 230 F, GOlden Axe : 280 F, Shinobi : 280 F, F 22 : 280 F, Insector X : 250 F, Fantasia : 280 F. **Sylvain BONNEFOY, Le Bouquet Commune de Sidiailles, 18270 Culan. Tél. : 48.56.66.16.**

Salut ! vds MD franç + sonic + Quackshot (TBE) : 1 200 F. **IThibault VAUTIER, 33, bd Bourdon, 75004 Paris. Tél. : (16-1) 42.77.98.27.**

Vds MD + 3 jx : 1 700 F, px à déb. **Gilbert ROUGERIE, 2, rue de l'Ormeteau, 91420 Morangis. Tél. : (16-1) 69.09.75.06.**

Vds MD franç. + 2 man. + adapt. + 4 jx (Mickey, Eswat) val ; : 2 750 F, px : 1 500 F. **Mehdi LEBBADI, 27, rue du Viaduc, 92130 Issy-les-Moulineaux. Tél. : (16-1) 46.45.22.35.**

Urg. vds 27 jx MD : 250 F pce (Shadow Beast, Aleste). Préf. 69). **Maxime BUILLON, 12, rue du Cimetière, 69100 Villeurbanne. Tél. : 72.37.66.27 (le soir).**

Vds 10 jx sur MD Franç et Jap. (Sonic, Night Magic). **Yannis ROMISZVILI, 22, rue Henri-Barbusse, 71130 Gueugnon. Tél. : 85.85.04.96 (ap. 19 h).**

Vds MD franç. + 2 man. + 1 jeu : 800 F. Vds jx : PS 2, PS 3 : 200 F pce. Ech. ctre SFC. **Aurélien ROUCHY, 10, rue Tristan-Bernard, 78340 Les Clayes-sous-Bois. Tél. : (16-1) 30.56.00.34.**

Vds MD + Pro 2 + adapt. jap. + 1 jeu (Deuil Hunter) : 950 F. Vds GB 2 jx + scoche : 600 F. **Frédéric PETRUCCI, 16, chemin des Montquartiers, 92130 Issy-les-Moulineaux. Tél. : (16-1) 46.38.08.43.**

Vds MD Jap. : 800 F ss jx ou avec 75 jx : 2 500 F. Vte sép. poss. **Cédric CLERAC, 19, rue Ronde, 73000 Chambéry. Tél. : 79.62.35.69.**

Vds MD + 9 jx + 2 joys + adapt. jap. : 2 500 F ou éch. ctre Lynx Game-G ou SFC. **Adrien LANOY, 56, rue de l'Egalité, 94320 Thiais. Tél. : (16-1) 46.81.09.85.**

Vds MG fr. + 1 jeu + 2 vidéo jx (1 450 F). Vds jx ou lots de 250 à 600 F. **Franck DUCROCQ, 2, Square Victor-Schoelcher, 92220 Bagneux. Tél. : (16-1) 46.64.84.13 (de 18 à 20 h).**

Vds GT + 5 jx : 2 000 F. MD franç. + 11 jx : 3 000 F. Nes + 4 jx + pist. : 700 F. **Stéphane AMGHAR, 4, allée Guyngmer, 93330 Neuilly/Marne.**

..Mégadrive ... Super Nintendo ... Master System ... Nes ... Neo Géo ... Gameboy ... Gamegear ... Lynx ... Nec GT Turbo.

Grâce au **"SUPER ADAPTATOR"**
déjà plus de 30 titres sont disponibles pour la
SUPER NINTENDO FRANCAISE

A 449 F PIECE

Adam's family	Final fight	Rushing beat
Contrat spirit	Joe and Mac	Super Ghouls'n ghost
E.D.F.	Paper boy 2	Super off road
Final fantaisy 2	Pilots wings	Zelda 3

Etc...

OCCASION - NEUF - REPRISE
La console de jeux... tout simplement !!!

..Mégadrive ... Super Nintendo ... Master System ... Nes ... Neo Géo ... Gameboy ... Gamegear ... Lynx ... Nec GT Turbo.

TOUTE LA CONSOLE DE JEUX CHEZ VOUS EN 48 HEURES !!!

MEGADRIVE SEGA NINTENDO GAME BOY NEC GAME GEAR LYNX NEC GT TURBO NEO GEO

3615 CONSOLPLUS

on vend... du neuf, de l'occasion
on rachète et on paye cash !...

3615 CONSOL PLUS

La Console de Jeux... tout simplement !

petites annonces

Vds MD jap. + 2 man + 7 jx Sonic, Fantasia, etc. sur Lyon ou Paris, val. : 4 000 F, px : 2 250 F. **Nicolas GAUTIER, 56, rte du Mt Verdun, 69760 Limonest ou rue Jouffrois, 75017 Paris. Tél. : (16-1) 78.66.22.93.**

Vds jx sur MD= Pond. II : 400 F et Populous : 250 F, Altered Beast : 100 F. **Cyril BREGER, 3 ? rue Fernand-Guillot, 72200 La Flèche. Tél. : 43.45.67.71.**

Vds MD franç + 4 jx (Golden Axe 2, G'NGhost, Sword of Verm. Spaceharrier 2 : 1 500 F port comp. **Loïc VILLEREY, 2, rue du Parc, 25300 Pontarlier. Tél. : 81.39.35.85.**

Vds MD franç. + 2 man. + 6 jx (Shinobi, ST of Rage, Mickey) + Nec Core : 2 500 F. **Michel NGUYEN, 2, chemin du Loup, 93290 Tremblay-en-France. Tél. : (16-1) 49.63.15.74.**

Vds MD jap. + 4 jx (nov. 91), TBE : 1 800 F. **Gilles ABENHAIM, 9, Square du Dr. Courcoux, 93260 Les Lilas. Tél. : (16-1) 43.63.97.58.**

Batle Squadrom : 150 F, Revenche of Shinobi : 300 F, Alien : 250 F, Hystic Defender : 200 F. **Arnaud BOES, 62, rue Léon-Chartier, 91160 Saulx-les-Chartreux. Tél. : (16-1) 64.48.59.64.**

Vds MD TBE + Sonic, px : 990 F. **Frédéric CASTELLS, 4, allée des Jonquilles, 95240 Cormeil-les-en-Parisis. Tél. : (16-1) 39.97.28.59.**

Vds jx MD Nes Sega, vds Nes + 2 man. + Zapper, px rais. **Stéphane HOFFELE, 104, rue des Orteaux, 75020 Paris. Tél. : (16-1) 43.67.18.06 (ap. 17 h).**

Vds Super Shinobi sur MD : 250 F, cherche jx (Robocop) etc. **Stéphane LEVASSEUR, 8, chemin de Barnarac, 06650 Le Rouret. Tél. : 93.77.42.06.**

Vds jx MD : ST Word, Golden Axe, G. and Ghost, TF 3, SM GP, W.War. : 240 F pce. **Maxence GUESDON, 12, allée des Pins, 72200 La Flèche. Tél. : 43.94.13.65.**

Vds S. of Rage + Wonder boy 3 + Shadow Dancer : 600 F ou 250 F pce sur MD franç. **Sylvain CONTE, 524, av. de Mazargues, BT, A3, 13008 Marseille.**

Vds MD + 2 man. + 8 jx, val. 4 200 F, px : 2 500 F. **Sylvia PARDO, 22, lot. Les Grandsèdes, 13850 Greasque. Tél. : 42.58.82.21.**

Vds MD Jap. + Gaires + immortal + Shinobi + Monaco + After 2 + Phantasy Star 2 + JBD. Boxing : 2 500 F. **Nicolas LANGOT, 35, rue Victor-Hugo, 95870 Bezons. Tél. : (16-1) 30.76.05.93.**

Vds Thunder Force 3 : 300 F ou MD + Mickey + 1 man. : 1 200 F neuf ! **Edouard THERET, 5, rue des Frères-Lumière, 41100 Vendôme. Tél. : 54.77.78.91.**

Jx MD : Batman, Strider, Tetris, Hellfire, Forgotten Worlds, Wonder, Boy 3 : 250 F pce. **Grégory HULOT, 9, rue des Violettes, 49260 Brèze. Tél. : 41.51.69.21.**

Vds Megadrive Fr. + 6 jx + 2 man (Lakers, Hockey). Px : 2 000 F. **Frédéric AMBROISE, 1, allée Carpeaux, 94500 Champigny-sur-Marne. Tél. : (16-1) 48.80.62.51.**

Vds MD + 1 man. Arcade Power Stick + 10 jx (gar. 6 m) val. : 6 000 F, px : 2 500 F. **Patrick BRANCHU, 85, av., Georges-Clémenceau, 78500 Sartrouville. Tél. : (16-1) 39.57.51.74.**

Vds MD + jx : 850 F ou 800 F. Ech. jx Superfamicom. **Christophe GUILLOT, 11 bis, Impasse-Mindbergh, 69003 Lyon. Tél. : 72.34.08.59.**

Vds MD franç. + Sonic, px : 895 F. **Jean-Baptiste EZANNO, 37, rue du Capitaine Yves-Hervouett, 44300 Nantes. Tél. : 40.76.11.13.**

Vds MD Jap. + 2 man. (Pro 2) + 20 jx (Sonic, Mickey, etc.). TBE : 3 000 F, Lille seul. **Franck BIUISSET, 309, rue Pierre-Legrand, 59800 Lille. Tél. : 20.56.52.93 (ap. 18 h).**

Vds jx MD : 200 F (Mistic Defender, GOlden Axe. **Raphaël DE MY, 25, rue de l'Europe, 59155 Faches-Thumesnil. Tél. : 20.96.09.72.**

Vds jx MD franç. Sonic : 250 F, Dick Tracy : 170 F, Quackshot : 320 F + Altered Beast Grat. **Pascal LEFRANCOIS, 560, chemin de la Forêt Verte, 76230 Bois-Guillaume. Tél. : 35.59.95.85.**

Vds MD jap. TBE + 2 man. Px : 750 F. **Thierry BOURRET, 11, allée des Basses-Barolles, 69230 St-Génis-Laval. Tél. : 72.39.97.27.**

Vds sur MD : G.Axe, ST Sword, Ghoul and G., SM GP, Wres, War, T.F. 3 : 240 F pce. Shining Dark : 390 F. **Macence GUESON, 12, allée des Pins, 72200 La Flèche. Tél. : 43.94.13.65.**

Vds Mickey : 185 F sur MD ou éch. et ach. nbx jx. **Sami HADDAD, 26, allée Denis-Diderot, 77186 Noisiel. Tél. : (16-1) 60.17.53.36.**

Vds jx MD (Altered Beast, Thunder Force II) ch. SM GP. Px : 250 F). **Pascal SCHWARTZ, 6, rue de la Chiers, 54320 Maxeville. Tél. : 83.98.25.96.**

Vds MD Jap + adapt. + man. ss gar. : 700 F. **William WAGAERT, 5, av. du Platier Les Ecardines, 62215 Oye-Plage. Tél. : 21.82.90.08.**

Vds ou éch. jx Mega : Sonic, Eswat, Shinobi : 200 F pce ou ctre S. of Rage ouLaykers. **Vincent SALES, Le Vieux Chemin, 38630 Les Avenières. Tél. : 74.33.93.29.**

Vds Altered Beast + Strider : 700 F ou 315 F pce. **Fabien DALMASSO, 16, rue Jean-Gabin, 69740 Genas. Tél. : 78.40.63.55.**

Vds Altered Beast, Moonwalker, Mickey de 195 à 295 F. **Julien VER EECKE, 15, rue des Grands-Nauzois, 10800 Buchères. Tél. : 25.41.85.54 (ap. 18 h).**

Vds MD + Quack Shot Donald Duck Mickey + man. + Transf. : 1 000 F. **Kamel ANANNA, 19, av. des Tilleuls, 95320 Saint-Leu-La-Forêt. Tél. : (16-1) 39.60.63.81.**

Vds MD + 8 jx (Sonic, Rolling Thunder II, F1 Circus, Ea Hockey) : 3 150 F à déb. **Christophe CREPIN, 6, rue Jules-Renard, 59139 Wattignies. Tél. : 20.95.28.23.**

Vds jx MD jap. : Marvel Land : 220 F et Tiger Héli : 210 F. **Pierre FEVRIER, 67, rue des Moulins, 62500 Saint-Omer. Tél. : 21.98.51.77.**

Vds MD + 2 jx + 2 man. + TV coul. ; 2 400 F ou éch. ctre GT + 3 jx. Min ou SFC. TBE. **Laurent LECONTE, 275, av. Mireille, 06210 Mandelieu. Tél. : 93.49.47.52.**

Vds jx MD : Mickey, Batman, Monaco, Buster Boxing, Golden Axe de 200 à 300 F. **Samuel KASSIMO, 14, rue de Crussol, 75011 Paris. Tél. : (16-1) 48.05.48.85.**

Vds jx MD : Golden Axe 2 : 350 F et Gaiares : 250 F ou les 2 : 500 F. **Fabrice DASSE, 3, place J.-F.-Millet, 69600 Saint-Priest. Tél. : 78.21.54.33.**

Vds MD jap. + 4 jx : Street of Rage. Px intér. **Kittysay PHOLVICHIT, 3, av. de Fouilleuse, 92210 Saint-Clous. Tél. : (16-1) 47.71.30.12.**

Vds MD + 2 man. + 7 jx (Sonic, Robocop) : 2 000 F. **Benoît DOIRISSE, 1, allée des Saules, Résidence-les-Essarts, 95330 Domont. Tél. : (16-1) 39.91.97.48.**

Vds MD + 2 man + 5 jx (Quacks Hot, F 22, Shadow-Dance, Roadrash, Columns) TBE le tt : 1 500 F. **Laurent LABRIOLA, 52, rue du 23 août, 77630 Barbizon. Tél. : (16-1) 60.66.24.92.**

Vds jx MD : Mickey : 250 F, Shinobi : 200 F, Altered Beast : 100 F. **Jean-Christophe LAURENT, 49, Grande-Rue Meslières, 25310 Hérimoncourt. Tél. : 81.30.83.93.**

Vds jx MD : Strider, Mystic Defender, Moonwalker, etc. **Ludovic VERILHAC, Lenslestang, les Chatels, 26210 St-Sorlin-en-Valloire. Tél. : 75.31.96.75.**

Vds MD (déc. 91) + 3 jx : Mickey (Castle) James Pond Decapattack : 1 300 F. **Olivier CHATEAU, 23, rue Baratier, 95100 Argenteuil. Tél. : (16-1) 39.61.47.50.**

Vds MD + 2 man. + 4 jx (Mercs) : 1 800 F. Vds Atari 104 Oste + 130 jx + utils : 2 900 F. **Sébastien DELLABELLA, 66, bld du Fier, 74000 Annecy. Tél. : 50.57.16.33.**

Vds MD ss gar. + 1 jeu + 2 joypad + Revues : 1 200 F + 2 joypad + revues : 1 200 F à déb. **David CANDIARD, 127, rue de la Pompe, 75016 Paris. Tél. : (16-1) 47.04.94.57.**

Vds Adapt. jx jap. TBE, peu servi. Val. : 150 F. Px : 50 F. **Stéphane ROULEAU, 24, rue Brizeux, 44250 St-Brévin-les-Pins. Tél. : 40.27.40.45.**

Vds MD + 4 jx Wardener, Mickey, Phantasy 3, Alterder Beat : 1 250 F ou ctre SFC + 1 jeu. **Djamel ROUAG, 22, rue Marie-Maurron, 84000 Avignon. Tél. : 90.87.39.52.**

Vds MD + joyst. + 6 jx (Sonic Moonwacker, Thunder, Force 2, World Cup 90 : 2 500 F. **Houcine MEKLATI, rue Eugène Delacroix, 36000 Chateauroux. Tél. : 54.22.93.28.**

Vds MD + 5 jx (Eaok, Lakers, JP II, Undead Line) TBE. Px à déb. ou ctre Néo Géo + 1 jeu. **Jérôme MONTAUD, La Ribière-du-Bouchet, 87200 Saint-Brice. Tél. : 55.03.87.17.**

Vds sur MD Sonic St Of Rage, Toejam, Lakers VS Celtic, Quashot : 250 F pce. **Franck GERAERT, 18, rue Saint-Aignan, 28410 Goussainville. Tél. : 37.43.27.70.**

Vds Phantasy Star III : 500 F. **Renaud BONZOM, Chemin de Faudade, 31530 Levignac-sur-Save. Tél. : 61.85.50.37 (ap. 18 h).**

Vds MD Jap + 3 jx : 1 350 F ou + 2 jx : 1 200 F. **Sylvie ALLTEL, 50, rue Jacques-Louis-Navid, appt. 81, 77350 Le Mée-sur-Seine. Tél. : (16-1) 64.09.53.83.**

Vds Mega CD pour MD neuf : 3 000 F. Vds sur Superfamicom Joé & Mac : 500 F. **Frantz PICOTIN, 26, rue du pourveyras, 33370 Artigues. Tél. : 57.34.07.03.**

Vds MD + SG Figter + PS III + Robocop + adapt jap. ss gar. : 1 300 F. **Grégory MAITREJEAN, 9, chemin de la Fonderie, 27220 L'Habit. Tél. : 32.37.31.39 (ap. 18 h).**

Vds 9 jx MD : 250 F pce Fr. et jap. Centurion, Tetris, Cynoug Monaco GP, Ghouls'n GHosts. **Alain BEDU, 50, rue du Bois, 62196 Hesdigneul-lez-Béthune. Tél. : 21.53.44.58.**

Vds Mégad. + 6 jx (Sonic, Alest) + 2 man : 1 600 F ou éch. ctre Famicom. **Xavier DECOLLOGNE, 103, av. Edouard-Vaillant, 92100 Boulogne. Tél. : (16-1) 46.21.47.93.**

Vds MD Fran. + 3 jx (Sonic + James Pond 2) : 1 200 F + TO8D + 15 disks le tt : 1 500 F ou éch. **Ang-Lem TRAN, 20, rue Saint-Roch à Lumesse, 16000 Angoulême. Tél. : 45.69.78.54.**

Vds 4 jx MD, Wonderboy 3, Fatal Rewind, Strider, James Pond. Vds jx SMS de 90 à 250 F. **Cyril BERAUD, 3, rue du Village, 91300 Massy. Tél. : (16-1) 60.11.81.03.**

Vds MD franç. (09.91) ss gar. + 1 man. + 4 jx : Mickey, GOlf, Block Out, Altered. : 1 600 F. **Brigitte DIEU, 7, rue Massena, 83000 Toulon. Tél. : 94.31.17.34.**

Vds jx Nec et MD. Vds, éch. ach. sur NEC et MD. **Club NEC 69, Lyon. Tél. : 78.39.31.41.**

Vds MD Franç. ss gar. + 2 man. + 3 jx : 1 600 F. **Laurent LINARES, 2, allée de Savoie, 95460 Ezanville. Tél. : (16-1) 39.91.71.75.**

Vds MD + 4 jx (Golden Axe, Mario, TF 3, S. League) px : 1 500 F, accpte car. JP. **Olivier HALILA, 14, rue des Prairies, 75020 Paris. Tél. : (16-1) 43.58.06.32.**

Vds MD + 2 man. (1 Pro 2) + 4 jx (Sonic, Quackshoot, Moonwalker) très bon état : 2 000 F. **Olivier SANCHEZ, 30, Lepatrimoine, rue des Sansonnets, 83260 La Crau. Tél. : 94.35.12.09.**

Vds jx MD, Fantasia, Moonwalker : 200 F pce. **Sébastien ZERBINI, 25, Quartier du Méridien, 91170 Viry-Chatillon. Tél. : (16-1) 69.21.71.28.**

Vds jx MD franç de 200 à 250 F, Mickey, Fantasia, Golden Axe, Spiderman, Donald, Street of Rage. **Lionel DRI, 69, rte des Gardes, 92190 Meudon. Tél. : (16-1) 45.07.24.78.**

Vds MD jap + Street of Rage + Altered Beast, px : 950 F, état neuf. **Christophe DUPUIS, rue de Rère, 41300 Theillay. Tél. : 54.83.34.27.**

Vds MD + 11 jx (Mickey, Moonwalker, Mercs, etc.) + 2 man. + Game Adapt. : 2 900 F. **Sylvain CARETTE, 6, rue de la Ferme, 95110 Sannois. Tél. : (16-1) 39.81.87.34.**

Vds ou éch. jx MD : 250 F, Dick Tracy, Battle Squadron, Gynoug, Hang On, Jewel Master, etc. **Dominique GRENIER, 18 bis, av. de Laon, 02200 Soissons. Tél. : 23.53.62.28.**

Vds MD jap. + 5 jx (Q.S., Sonic, Mickey, Robocop, Ghostbusters) (neuve) : 1 500 F. **Thomas VANRENTERGHEM, 7, rue de l'Yser, 59350 Saint-André. Tél. : 20.40.60.33.**

Vds MD fran. + 2 man. + adapt. jap. + 9 jx (Quackshot, St Of Rage, Golden Axe 2) : 3 500 F. **David CARBONELLI, 24, rue Jolly, 69150 Décines.**

Link Metal Gear, Air Wolf, Skate or Die, Soccer, Silent serv. + MD Sonic 150 à 200 F pce. **Mickael GOMEZ, 91 ter, rue Villon, 69001 Lyon. Tél. : 78.75.30.56.**

Vds MD + 3 jx (Sonic, etc.) px : 1 200 F. **Alain N'DIAYE, 2, rue de la Bièvre, 92220 Bagneux. Tél. : (16-1) 46.65.02.75.**

Vds MD franç. + GP Monaco, le tt ss gar. : 900 F. **Régis BELLANCOURT, 200, rue Colbert, 92700 Colombes. Tél. : (16-1) 47.80.22.93.**

Vds MD jap. + 9 jx (Quacqshot, Sonic, Mickey) + Arcade Power Stick : 2 000 F. **Kamal BOUABDALLAH, 5, terrasse des Reflets, 92400 Courbevoie. Tél. : (16-1) 40.90.02.52.**

Vds jx MD Franç. et jap. : (Immortal, Baseball 91) ach. jx jap. **Régis SIVA, 41, Chemin Victor-Schoelcher, 78370 Plaisir. Tél. : (16-1) 30.54.65.34.**

Vds ou éch. sur Paris : Spiderman, Mickey, Quackshot, Streets of Rage (MD franç.). **Jean RENOUX, 6, av. Alphonse, 75016 Paris. Tél. : (16-1) 45.20.65.29.**

Vds MD jap. + 2 jx : 1 000 F ou éch. ctre Supernintendo. **Xavier BLANCHARD, 35, rue Faidherbes, 59139 Wattignies. Tél. : 20.95.53.79.**

Vds MD Jap. (2 mois) + Golden Axe, Wonderboy III, px : 900 F. **Bruno SARTORI, 28, rue André-Pontier, 94130 Nogent-sur-Marne. Tél. : (16-1) 48.73.62.05.**

Vds jx MD : 200 F : Zoom, James Pond. Cher. Aquarium avec équip. : 700 F pour Noël. **Marie ALHONNE, 83 ou Simon-Bolivar, 75019 Paris. Tél. : (16-1) 42.45.02.61.**

Vds MD + 5 jx (Out-Run, Sonic, Quack-Shot, Robocop, Ghostbusters) : 1 800 F. **Jérôme DUPONT, 484, rue du 8-Mai-1945, 62221 Noyelles-sous-Lens.**

Vds MD fr. + 8 jx + 2 man. Emb. d'orig. : 3 000 F, éch., ach., jx Gameboy, Marseille uniq. **Serge CAPDEVILLE, 13000 Marseille. Tél. : 91.62.17.77.**

Vds sur MD : Dj Boy-Xor, Mystic-Defender + Alt. Beast : le tt : 650 F ou sép. **Mathias HOFFMANN, Le Bruchet, 42600 Montbrison. Tél. : 77.96.11.38.**

Vds MD + 2 man. + Wrestle War + Mercs + Alt B. Eswat le tt ss gar. : 1 000 F. **Guy BARRILLET, Chateau Vieux, 83170 Vins sur Caramy. Tél. : 94.72.50.17 (19 h).**

Vds MD Japon 60 Hz + 4 jx (Mickey) : 1 000 F. **Eric CARDON, Foyer Aljt CH907, 16 JP Laurens, 92260 Fontenay A.R. Tél. : (16-1) 47.02.67.25.**

Vds jx MD : WB3 : 120 F, Mickey : 225 F, Sonic : 250 F, Gaiares : 175 F, Street of Rage : 250 F, neuf. **Jean-Thomas FERRERI, 7, domaine de Bel-Ebat, 78170 La Celle-Saint-Cloud. Tél. : (16-1) 39.18.37.35.**

Vds MD Franç. + man. Pro 2, + 7 jx : Sonic, Mickey, S. Monaco, etc. : 3 000 F (val. : 4 100 F). **Christopher CHELIUS, 37, rue de la République, 92800 Puteaux. Tél. : (16-1) 47.73.82.78.**

Vds MD neuve + Sonic, Mickey, Road Rash, Ghouls Ghosts, + 2 arcade Power : 2 500 F. **Eric BACHELLERIE, 11, rue Alphonse-Daudet, 94480 Ablon-sur-Seine. Tél. : (16-1) 45.97.02.45.**

Vds MD Franç. ss gar. + 2 man + 3 jx : 1 600 F. **Laurent LINARES, 2, allée de Savoie, 95460 Ezanville. Tél. : (16-1) 39.91.71.75 (ap. 18 h).**
Vds MD + 8 jx (Street of R, Decap A, Populous, Donald) : 2 500 F ou éch. ctre Famicom. **François LABAYE, 10, allée Limousine, 91940 Les Ulis. Tél. : (16-1) 69.28.55.77.**

Vds Gargoyles Quest sur GB : 120 F, Strider : 250 F, Fatman : 200 F, Curse : 150 F sur MD. **Christophe BENZITOUN, Gai Logis, bat. A6, 13010 Marseille. Tél. : 91.78.78.25.**

Vds MD + 40 jx + 4 K7 : 7 300 F. **Fateh BELLAHCENE, Cité Font-Vert, Bt. E5, Chemin de St-Mharte, 13014 Marseille. Tél. : 91.02.66.15.**

Vds MD, Jap. + 2 man + 6 jx (Thunder Force 3, Basket, Decap Attack-Alienstorm) TBE, px : 2 000 F. **Yvon RINIE, 24, rue François-Mauriac, 67800 Hoenmeim. Tél. : 88.62.10.22.**

Ach., éch., vds jx MD + vds Gamegear + Shinobi, TBE + ach. jx Gameboy. **Julien LOMBARD, 5, rue Jules-Verne, appt. 18, 89300 Joigny. Tél. : 86.62.27.39.**

Vds jx MD : 200 F. **Karim OUAGIUENI, 6, rue St-Didier, 69009 Lyon. Tél. : 78.64.89.73.**

Vds MD + 13 jx (Sonic Quack Shot Shadow of the Beast) + 2 man : 2 600 F. **Romain CARCAUZON, 153, rue Jules-Ferry, 1600 Angoulême. Tél. : 45.92.91.26.**

Vds MD + 6 jx + 1 man + 1 pro 2, val. : 3 600 F, px : 2 500 F sur Nice. **Basile FAURE, 29, Corniche du Frère Marc, 06000 Nice. Tél. : 93.92.25.93.**

Vds jx Hellfire, Shadow Dancer, Forgotten World, Monaco GP : 190 F pce. **Mathieu HAUET, 5, rue de la Gourmette, 44300 Nantes. Tél. : 40.59.13.24 (à 18 h).**

Vds MD franç, Fighting Master, Street Sofragea Hockey Monaco GP, Adapt. jx jap. Arcade Power stic : 2 400 F ou éch. ctre Néo-Géo + 1 ou 2 man. **Benjamin KANIEWSKI, 6, rue Principale, 57620 St-Louis-les-Bitche. Tél. : 87.06.83.37.**

Vds MD jap. + 7 jx : Fantasia, Sonic, Moon Valker, Super Shinobi, etc. : 2 000 F. **Grégori FIACRE, Chemin des Chardonnerets, 83910 Pourrières. Tél. : 94.78.43.54.**

Vds MD + 1 man. + 4 jx : S. Monaco GP, Centurion, Wonderboy 3, Alt. Beast : 1 800 F. **David ESNOUF, 14, rue de l'Eglise de Viaucelles, 14000 Caen. Tél. : 31.34.33.51.**

Mystic Defender et Last Battle : 250 F pce ou 500 F le tt. **Xavier MESSINA, 80, cours de la République, 69100 Villeurbanne. Tél. : 78.03.08.25.**

Vds jx Hellfire, Shadow Dancer, Forgotten World, Monaco GP : 190 F pce. **Mathieu HAVET, 5, rue de la Gourmette, 44300 Nantes. Tél. : 40.59.13.24 (18 h).**

Vds MD + 4 jx (Sonic, Phantasia, Star 3, Buster Dougals (Toejam) TBE : 1 500 F ou Ech. jx ou MD ctre A500. **Frédéric PERRET, 332, rue de Paris, 94190 Villeneuve-st-Georges. Tél. : (16-1) 43.82.00.26.**

Vds jx sur MD Harb Ball Simulation de Baseball, px : 200 F, val. : 385 F. **Stéphane PETIT, 5, Petite-Rue, 14111 Louvigny. Tél. : 31.74.01.74.**

Vds MD franç. + 3 jx : 900 F. **Stéphane MASSON, 43, av. jean-Jaurès, 92150 Suresnes. Tél. : (16-1) 42.04.15.84 (ap. 7 h 30).**

Vds jx sur MD : 200 à 350 F pce : Sonic, Altered Beast, Crack Down, JB Douglas Boy. **Stéphane LEFEBVRE, 3, rue de l'Abbaye, 62500 Saint-Omer. Tél. : 21.98.67.69.**

Vds MD + Sonic (embal. d'orig., bte + not. ss gar.). Px : 1i200 F + 1 man. **Lana ETTINGER, 75000 Paris. Tél. : (16-1) 45.81.65.51.**

Vds MD franç. + 12 jx : Mickey, Sonic, Robocop, Streets of Rage : 3 500 F. **Adrien DE BOISANGER, 10, rue du Docteur Roux, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 45.66.70.38.**

Vds jx MD pas cher vds Gamegear + Chase HQ : 700 F. Vds Vectrex, 2 man., 18 K7. **Alexandre D'ARPA, 75, av. du Mesnil, 94210 La Varenne. Tél. : (16-1) 48.86.89.26.**

Vds MD franç. + Moonwalker (Fr) ss gar. Px : 1 190 F. **Laurent STEINBACHER, 65, chemin du Bout des Landes, 44300 Nantes. Tél. : 40.40.58.27.**

Vds jx MD Revenge of Shinobi : 250 F + câble MD pour mon. Amstrad : 250 F. **Jérôme MICHEL, 1, rue Verdi, 69200 Vénissieux. Tél. : 78.67.01.28.**

Vds MD fr. + 4 jx Quack Shot, Elfire, Boxing, Sup Hangon, px : 1 700 F. **Richard GUSTI, 11, L'Oliveraie, 13240 Septemesles-Vallons. Tél. : 91.65.09.68.**

Vds sur MD Quackshot, Streetofrage, Phantasystar II : 300 F, Basket (Superreal) Eswat : 200 F. **Gentien MOANG, 49, rue de la Montagne Ste-Geneviève, 75005 Paris. Tél. : (16-1) 43.26.17.11.**

Vds MD + 5 jx : Sonic, Shadow-Dancer, Fantasia, etc. + adapt. jap. le tt : 1 800 F. **Said BEN-FRADI, 12, rue du Dr. Potain, 75019 Paris.**

Vds MD CD neuf ss gar., vte de jx poss. Px : 2 900 F. Tél. : Emmanuel BOUSSIQUET, 60, rue Jeanne-Labourbe, 37700 St-Pierre-des-Corps. 47.44.04.54.

Vds MD + 8 jx (Pit-Eigther, Robocop, Sonic, Street., Immortal, Shadow Dancer, le tt : 3 800 F. **Eric MUTTE, 2040, av. du Père Soulas, 34090 Montpellier. Tél. : 67.63.10.29.**

Vds MD (jap.) + 5 jx + 2 padoles, TBE : 2 000 F. **David SAUBESTRE, 12, rue de Madrid, 33000 Bordeaux. Tél. : 56.51.49.15 (ap. 19 h).**

Vds jx MD Quackshot : 250 F et Altered : Beast : 200 F. **Nicolas AGRAPART, 5, rue d'Athènes, 67230 Benfeld. Tél. : 88.74.38.82.**

Vds sur MD Super Monaco : 300 F, Super Volley et PS 3 : 380 F et access. Nes. **Antony CHARBONNEAU, 22, rue Jean-Yole, 85260 L'Herberment. Tél. : 51.42.81.83.**

Vds jx MD Strider Eswat, Tunder Force 2, Alex Kidd : 250 F pce. **Pascal CARRY, 2, rue des Roses, 25000 Besançon. Tél. : 81.53.44.71.**

Vds MD + 2 man + 8 jx (Thunderforce 3, Street Solr, Sonic) : 3 000 F à déb. (val. : 4 300 F) ou jx 200 F pce. **Damien FOISY, 9, av. du Colonel Bonnet, 75016 Paris. Tél. : (16-1) 46.47.82.25.**

Vds MD + 5 jx (Shadow-Dancer, Altered Beast, Merc, Quak Shot, Sonic : 1 700 F. **Guillaume BARRESI, 3, impasse Léon-Bourgeois, 69740 Genas. Tél. : 78.90.32.11.**

Vds MD jap. : 900 F + 1 man. Vds jx : Quackshot, Fantasia, Eswat : 250 F. **Frédéric VEAUVY, 11, allée de la Fontaine, 78450 Chavenay. Tél. : (16-1) 30.54.38.35.**

Vds jx MD World, Cup Aleste, Hellfire, Elemental Master : 200 F, PGA Golf : 250 F, Paris seul. **Pascal PROUIN, 26, pl. Georges-Lyssandre, 93140 Bondy. Tél. : (16-1) 49.95.51.08 (h.b.).**

Vds Alien Storm MD : 220 F, ach. John Madden 92 ou NHL Hocky : 250 F, maxi. **Julien ROMBI, 4, allée du Dr Guérin, 91200 Athis-Mons. Tél. : (16-1) 69.38.68.19.**

Vds ou éch. MD + 24 jx : 5 500 F ou ctre Néo-Géo + 5 jx ou Super Famicom + 10 jx à déb. **Eric SALEUR, 170, rue de la Gare, 95120 Ermont. Tél. : (16-1) 34.14.54.82.**

Vds MD + 3 jx, Mickey, Monaco GP, Super Shinobi : 1 500 F. **Guillaume BRESSON, 44, allée de l'Aquilon, 34280 La Grande-Motte. Tél. : 67.29.75.62.**

Vds MD (TBE) jap. + 2 man. + Shadow of the Beast. Le tt : 1 450 F. **Nicolas, 75000 Paris. Tél. : (16-1) 43.33.05.13.**

Jx MD (Golf, Shinobi, Gutrun Strider, T.Force 3, Sonic) de 200 F à 250 F et MD : 800 F. **Hubert DROUINEAU, 78000 Versailles. Tél. : (16-1) 39.51.45.38.**

Vds 20 cart. de 150 à 250 F (Sonic, Spiderman, California, Streets Rage). **Franck BARTOLO, 40, rue Exelmans, 78140 Vélizy-Villacoublay. Tél. : (16-1) 39.46.87.74 (ap. 18 h).**

Vds MD + 5 jx (Donald Sonic Toe Jam and Earl) + 2 man. : 2 000 F à déb. **Maxence LAOURASSE, 56, rue Jean-Racine, 78180 Montigny-le-Bretonneux. Tél. : (16-1) 30.43.19.60.**

Vds MD + 2 man + 8 jx (Sonic, Streets of Rage) le tt : 2 000 F. **Jérôme NAURRO, 94, rue de Metz, 94170 Le Perreux-sur-Marne. Tél. : (16-1) 48.72.65.06.**

Vds MD + 8 jx + 2 pads, val. : 4 990 F, px : 3 400 F ou ctre Néo-Géo + 1 ou 2 jx. **Christophe ROSA, 84, quai des Tilleuls, 77350 Le Mée-sur-Seine. Tél. : (16-1) 64.39.81.77.**

Vds jx Nes : Slalom, Power Blade, Kung-Fu, Wildgun Man, Wecring Crew de 170 à 280 F. **Christophe BADARD, 6, av. du Progrès, 92140 Clamart. Tél. : (16-1) 46.30.95.21.**

Vds jx MD (PS III, Alex Kid, Populous, Final Ixis). Vds Gremlins 2 sur GB. Vds A500 + jx. **Jonathan DAUGA, 6, rue Maurice-Ravel, 91380 Chilly-Mazarin. Tél. : (16-1) 69.09.59.63.**

Vds MD + 5 jx + 2 arcade Power, Stick + joypad, px : 2 000 F. **Mathieu PERROT, 20, av. Eugène-Corel, 94500 Champigny-sur-Marne. Tél. : (16-1) 48.85.20.57.**

Vds MD jap. + 1 jeu (Hell-Fire) + 2 man. (la Pro 1). **Julien GALLOIS, 6, rue Ernest-Renan, 95600 Eaubonne. Tél. : (16-1) 39.59.01.10.**

Vds 9 cart. MD + 2 cart. jap., F. : 1 Grand Prix, Outrun, Street of Rage : 200 F. **Agostinho AFONSO, Résidence Le Bel Air, bât. 9, chez Dos Santos-Joaquim, 95540 Méry-sur-Oise. Tél. : (16-1) 30.36.33.72.**

Vds jx MD Zoom Wonderboy 3, 688 Attack, Sub Decapattack, Columns, Pacmania. **Eric BOULAY, Les Mouettes, 78170 La Celle-St-Cloud. Tél. : (16-1) 39.69.22.69.**

Vds sur MD : Rolling Thunder 2, Quackshot, Valis 3, Mercs, Fighting Masters, env. : 250 F. **François. Tél. : 93.71.57.01.**

Vds 2 jx sur MD 700 F ou sép. **Gérald PONT, Résidence du Chêne-Vert, impasse des Mouilles. Tél. : 74.09.03.47.**

Vds jx MD : F 22, Interceptor, The Immortal, Mounwalker, Golden Axe, Arrow Flash, Battle Squadron. **Fabrice COLOMES. Tél. : 59.84.29.71.**

Vds MD + Shinobi + GOlden Axe : 1 490 F ss gar.

Ech. jx Nintendo : Trojan, T.Gun, etc. **Sylvain DELLA VITTORIA, 58, av. Robert-Shuman. Tél. : 91.91.49.81.**

Vds MD + 2 man + sonic + S. Of Rage le tt, TBE : 1 400 F. **Jonathan MERGUI, 11, rue Paul-de-Kock, 75019 Paris. Tél. : (16-1) 42.41.52.97.**

Vds 3 jx MD : 230 F pce : The Immortal Sh. of Beast J. Madden sur Paris et R.P. **Mananjo RAJOABELINA, 31, rue du Vieux-Moulin, 77310 Ponthierry. Tél. : (16-1) 60.65.72.65.**

Vds, éch. nbx jx sur MD (Mercs, IGynoug, Dick, Tracy). **Jean-Guillaume BLOUIN, 1, rue Jean-Jaurès, 35000 Rennes. Tél. : 99.78.36.38.**

Vds MD ss gar. + 5 jx : Mickey, Gynoug, Decap Attak, Altered Beast, Astorm : 1 900 F. **Arnaud GUYOT, 9, rue Orfila, 75020 Paris. Tél. : (16-1) 40.33.12.49.**

Vds jx MD fr. The Force III, Sonic : 3OO F pce. **Remi SANGORRIN, 27, lot. Les Cigales, 30130 Pont-Saint-Esprit. Tél. : 66.39.07.72.**

Ech. vds jx MD Sonic, Mickey, Shining, Street, Rage. Vds Gameboy + 3 jx : 600 F + vds 6 jx Nes. **Sébastien CARRY, 2, rue Ylette, 25200 Montbeliard. Tél. : 81.96.70.03.**

Ech. jx MD S. Thunder Blade, Dick, Tracy, Mickey ctre Quack Shot, Sonic, Street of Rage. **Sébastien OGER, 7, rue de Franche Comte, 39200 Saint-Claude. Tél. : 84.45.14.04.**

Ech. ou vds Fantasia et Truxton sur MD, vds Wonderboy 3 sur Mastersystem. **Damien PACARD, Les Maladières, 01540 Vonnas. Tél. : 74.50.15.45.**

Vds jx MD : Super Real Basket : 250 F, Altered Beast : 150 F. **Christophe GRISVAL, 1, rte de Pont-à-Mousson, 54700 Pont-à-Mousson. Tél. : 83.31.35.19.**

Vds Altered Beast : 150 F + Moonwalker : 250 F. **Christophe SCHWEICKHARDT, 1, rue Henri-Biron, 78300 Poissy. Tél. : (16-1) 39.11.50.52.**

Vds Rolling Thunder 2, TBE. Px : 399 F sur Megadrive. **Thierry BOUVET, 7, rue du Parc de Fleury, 92190 Meudon. Tél. : (16-1) 46.26.77.90.**

Vds MD, TBE + 14 jx + 2 man. Px : 4 600 F (neuf : 7 000 F). **Alexandre LAUNAY, 512, chemin des Rossignols, 33290 Le Pian-Médoc. Tél. : 56.95.22.59.**

Vds, éch. ctre nvté, Mickey, Shinobi, Hellfire, Airbuster, Lakers, Mystic, Gai Ares (J) : 250 à 300 F. **Daniel CHETRIT, 22, rue des Arômes, 91700 Villiers-sur-Orge. Tél. : (16-1) 60.16.47.11.**

Vds MD + 7 jx + 2 man. Val. : 4 500 F. Px : 2 600 F. **Yann VALLANT, 37, rue Roger-Salengro, 34410 Sérignan. Tél. : 67.39.56.51.**

Vds éch. jx jap. Alienstorme + adapt. Px : 300 F. **Xavier FRESQUET, 225, av. Thiers, 33100 Bordeaux. Tél. : 56.32.19.33.**

Vds MD ss gar. + 15 jx + 2 joys, val. : 7 950 F. Px : 2 800 F le tt neuf ! **Pascal BLOUET, 26, clos des Aulnes, 95350 St-Brice-sur-Foret. Tél. : (16-1) 34.19.35.62.**

Vds MD + pro 1 + 5 jx : Sonic, Mickey, Monaco GP, Moonwalker, Ea-Hockey. Px : 2 000 F, Nec + 2 jx : 600 F. **Jérôme WALLAERT, 46, rue Pierre-Brossolette, 59700 Marcq-en-Baroeul. Tél. : 20.72.18.26.**

Vds MD jap. + Sonic + Pro 2 + man., TBE : 700 F. **David ZAOUI, 36, bd Anatole-France, 93300 Aubervilliers. Tél. : (16-1) 43.52.61.21 (ap. 18 h).**

Vds MD Franç. + 1 man. + 5 jx (Sonic, Mickey, Wond. 3, Sh-Dancer, Alt-Best) : 2i500 F. **Sébastien RUQUOI, 129, rue Séraphin-Cordier, 62220 Carvin. Tél. : 21.37.18.86.**

Vds jx MD : 250 F pce (Mickey, MGP, Strider). **Grégoire IZAMBERT, 54 bis, av. Royat, 63400 Chamalières. Tél. : 73.31.14.41 (ap. 18 h).**

Vds jx MD Gynoug, TBE : 400 F. **Benjamin VERPOORT, Oude Leielaan, 41, 8930 Belgique. Tél. : 56.51.40.07.**

Vds MD jap. (ss gar.) + 4 jx et 2 man. : 2 200 F. **Bach Long NGUYEN, 81, route de Sartrouville, 78230 Lepecq. Tél. : (16-1) 39.76.70.13.**

Vds MD + 8 jx + 2 man. + Adapt. jap. Px : 2 800 F. **Mickaël DROUIN, 1, allée des Moulins, L'Abbaye, 91190 Gif-sur-Yvette. Tél. : (16-1) 69.28.04.84.**

Vds jx MD (Ghouls'n Ghosts, Dick Tracy), état neuf : 300 F pce. **Cédric LIMOGES, Saint-Loup, 58200 Coshe-sur-Loire. Tél. : 86.26.22.87.**

GAMEBOY

Vds Gameboy + 4 jx : 800 F ou contre Megadrive. **Olivier DEPOND, 59, allée de la Cascade, 83640 Saint-Zacharie. Tél. : 42.72.98.79 (ap. 19 h).**

Vds ou éch. Gameboy + 6 jx (Turtles, RC Proan) : 1 200 F ss gar. ou ctre autre console + jx. **Mathieu THRON, Hounetaliez et Cazeneuve. Tél. : 53.01.04.26.**

Vds Gameboy + 6 jx (DD, Garg., F 1 Race) + adapt. 4 J. TBE : 1 200 F à déb. **Yaneck GLAPA, 38, rue Jeanne d'Arc, 68800 Thann. Tél. : 89.37.39.54.**

Gameboy + 7 jx + Light Boy (R-Type, Batman) : 1 350 F. **Ivan BEHAR, 5, chemin des Terres Noires, 77541 Savigny-le-Temple. Tél. : (16-1) 64.41.04.78.**

Vds Gameboy + 3 jx (Tetris, Robocop, Super Marios Bros) Etat neuf. Px : 850 F à déb. **Coralie ANDRIEU, 127, av. de la République, 59167 Lallaing. Tél. : 27.95.23.90.**

Vds Gameboy + 3 jx : 970 F (+ piles, câble Link, écout.) (sur Cannes). **Alain CARILLO, av. des Buissons Ardents, Rés. St-Jeanne-Bar, 06150 Cannes-Labocca. Tél. : 93.47.69.76.**

Vds Gameboy + 16 jx (Mario Batman, Mickey II) TBE. Px à déb. : 2 000 F. **Julien LEGENDRE, 16, allée des Vienerons, Coinières, 78310 Maurepas. Tél. : (16-1) 34.61.17.20.**

Jx : D. Dragon of Fear, Simpsons, Ducktales, Batman, Chas HQ, Spiderman : 180 F pce ou 1 200 F. **Olivier BERTHAULT, bd Wilson Chatellerault, 86100. Tél. : 49.21.81.72.**

Vds sur GB Robocop, Solarstiker et Super Mario. F350 F ou 125 F pce. **Michel FERNANDEZ, 23, rue Abel-Vacher, 92190 Meudon. Tél. : (16-1) 42.29.32.26 (ap. 18 h).**

Vds ou éch. Gameboy ctre Gamegear, 7 jx (Gremlins 2, Robocop S.M.L., TMHT, etc.) + Light Boy : 1 400 F. **Cédric DA COSTA, 11 bis, rue du Stade Berche, 25420 Voujeaucourt. Tél. : 81.90.37.28.**

Vds Gameboy + 7 jx (Mario, Gargoyle's, Duck Tales) px : 1 400 F. **Julien RENAUD, Hameau du Sorbier, La Croix de Ayes, 38190 Crolles. Tél. : 76.08.95.14.**

Vds Gameboy ss gar. 3 jx : Robocop : 195 F + dble Dragon : 2 : 270 F) + Tetris : 840 F, le tt. **Alexis SARPS, 116, rue d'Alembert, 38000 F Grenoble. Tél. : 76.21.40.33.**

Vds 10 jx Gameboy (Robocop, WWF Superstar, Gremlins 2) Px : 1 390 F. **Cédric DAHQUIST, 11, rue des Genêts, 33320 le Taillan. Tél. : 56.57.05.87.**

Vds Gameboy ss gar. : 450 F, vds Dinablanter pour 150 F. **Laurent DUBUS, 7, rue Pépin, 93100 Montreuil. Tél. : (16-1) 48.59.88.11 (ap. 17 h).**

Vds sur Gameboy jx Dble Dragon, Spiderman, Supermario Land, Navyseal : 150 F pce. **Dominique. Tél. : 43.85.99.87.**

Vds Gameboy + 3 jx (Mario RC Pro Am) : 800 F ou éch. ctre Lynx + 1 jeu. **Stéphane BEYNEL, 56, rue Jean-Racine, Montigny-le-Bretonneux. Tél. : 30.43.19.60.**

Vds Gameboy + 2 jx : 700 F (Rebocop + Hyper Lode Runner) (ss gar. 9 mois). **Vincent El-Beze, Domaine de l'Armelière, 14, rte des Milles, 13090 Aiyen Provence. Tél. : 42.26.08.50.**

Vds Gameboy + câble Link écout. Stéréo + nbx jx (Mega Man 2) px : 999 F. **Minh TUAN THAI, 4, allée d'Andrezieux, 75018 Paris. Tél. : (16-1) 42.23.04.85 (ap. 18 h 30).**

Vds Duck-Tales sur Gameboy, px : 200 F. **Eric LEBRUN, 4, rue Schmalzacker, 67240 Oberhoffen. Tél. : 88.63.06.44.**

Urgent, vds nbx jx Gameboy de 80 à 100 F ou 14 jx pour 1 000 F. **Jackie TSAY, app. 201, bât. 4, rue de Noue, Bagnolet, 93170 Paris. Tél. : (16-1) 39.76.16.82 (av. 11 h, matin).**

Vds GB + Adap. + 2 jx : 700 F mini. Vds + 5 jx : 900 F ou les 2, entre 1 200 et 1 500 F. **Laurent MARCENAC, 7, bd Frédéric-Mistral, 66000 Perpignan. Tél. : 68.50.19.95.**

Vds Gameboy + Tetris + câble + 13 jx, Super Marioland, Tennis, etc. + Loupe : 1 600 F. **Mathieu FAUVEL, 8, rue Pecette, 31700 Blagnac. Tél. : 61.71.38.65.**

Vds Gameboy + Loupe + Câble Vidéo + 9 jx à 1 950 F. Dble Dragon, Batman, R-Type, Bugsbunny, Tennis, etc. **Guillaume ALVAREZ, 35, sentier de la Gorgette, 94430 Chennevières. Tél. : (16-1) 45.76.37.62.**

Vds Gameboy : 300 F + vds 4 jx (Tetris, Speederman, Motocross, Basket) : 100 F pce. **Antoine LAPOSTAT, 2, rue du Dobropol, 75017 Paris. Tél. : (16-1) 40.68.71.87.**

Vds jx G.B. : Duck Tales : 180 F, Super Marioland : 120 F, Turtles : 130 F, North. : 130 F, Zoids : 130 F. **Guillaume JOLY, 28, rue des Ducs, 55000 Bar-le-Duc. Tél. : 29.79.24.16.**

Vds Gameboy, TBE + 7 jx (Mario, DD, Kwirk etc.) val. : 2 000 F, px : 1 200 F. **Alain GRILADZE, 10, rue de Paris, 95500 Gonesse. Tél. : (16-1) 39.87.45.40 (ap. 17 h).**

Vds Gameboy + acc. + 6 jx (Batman, Dble Dragon, Castelvania 2, etc.) le tt : 1 250 F. **Christophe PIRES, Villa Les Acacias, av. des Bories, 84400. Tél. : 90.74.15.78.**

15 jx : 150 F pce : Batman, F 1 Race, Spiderman, TMHT, Burai Fighter, Solarstriker. **Sébastien PROU, 14, rue Charles-Balezeac, 77340 Pontault-Combault. Tél. : (16-1) 60.28.49.85.**

Vds Gameboy + 5 jx (Mario, Dble Dragon, etc.) le tt : 1 000 F. **Thierry de RANCOURT, 536, rue de Thizy, 69400 Villefranch-sur-Saône. Tél. : 74.68.74.92 (ap. 16 h).**

Vds sur Gameboy gargoyles Quest : 175 F, neuf (pas servi). **Grégory CHARVIEUX, Les Masettes, la Chicotière, 69380 Dommartin. Tél. : 78.47.37.24.**

Vds Gremlins II, Gameboy, jamais servie : px : 200 F. **Antonin DONADIEU, Loubressac, 46130 Bretenoux. Tél. : 65.38.13.21.**

Vds Gameboy + 2 jx : 400 F. **Nicolas DONOT, 26, rue Porte de Bourgogne, 0800 Charleville-Mézières. Tél. : 24.37.82.66.**

Vds Gameboy complèt (câble Link, écout. + piles neuves + 2 jx (Tetris, Marioland) : 500 F. **Mathieu BOLGERT, 200, rue du Mont, 57230 Baerenthal. Tél. : 87.06.53.92.**

Génial ! vds pour GB : Super-Mario, Chess-Master et Rescue of Princesse Blobette. **Philip MOUCHET, 34, chemin de l'Abreuvoir, 78860 La Bretèche. Tél. : (16-1) 30.56.76.06.**

Vds Gameboy, TBE + 2 jx (Tetris, Spiderman) + 1 banane : 400 F, vds jx (Castlv. D.D.). **Pierre CHENAUX, 57, rue Maincourt, 77230 Longperrier. Tél. : (16-1) 60.03.00.83.**

Vds Gameboy + 6 jx (R-Type, Mario, Soridie) TBE : 1 100 F. **Guillaume LE GALLO, 6, bd Richard-Lenoir, 75011 Paris. Tél. : (16-1) 47.00.40.51.**

Vds Gameboy complète : 300 F, vds jx 100 à 200 F. **Sébastien PATIES, 51 ter, rue de Velours, 47300 Villeneuve-sur-Lot. Tél. : 53.70.04.46.**

Vds Gameboy (déc. 91) + cordon + piles + 1 jeu (Dragon Ball) + Game Light : 450 F. **Raphaël SEGUIN, 144, ch. de La Forge, 83140 Six-Fours. Tél. : 94.74.89.64.**

Vds Gameboy + 6 jx (Megaman, Revenge of the Gators Ballon Kid, etc.) + Transfo : 990 F. **Jérémy MARETTE, 664, av. Pierre-Mendes, France, 77176 Savigny-le-Temple. Tél. : (16-1) 60.63.97.33.**

Vds Gameboy + Batman + Gargoy Les Quest : 600 F, TBE (janv. 92). **Antoine SCHMITT, 12, Square Léon-Blum, 92800 Puteaux. Tél. : (16-1) 47.76.06.67.**

Vds 2 Gameboy + accs. + 7 jx + adapt., 4 Player : 2 000 F à déb. (ou vte sép.). **Benoît RACLIN, 24, rue Sébastien, Gutzwiller, 68510 UFFHEIM, 89.81.67.59.**

Vds Gameboy neuve : 395 F + jx : 135 F (dble Dragon, Duck Tales, Gremlins 2, Mario). **Grégory VIGUIER, 31, av. de Valdéries, 81450 Le Garric. Tél. : 63.36.51.93.**

Vds 4 jx GB : R-Type + Dragonn's Lair + Spider + Mergenary : 300 F les 4 ou 78 F pce. GB + Tetris sépa. : 150 F. **Benoît ROUSSEAU, 8, av. Pauliani, résidence Acropolis, bt. 06300 Nice. Tél. : 93.13.89.56.**

Vds Gameboy + 6 jx + Gamelight + acces., val. : 2 119 F, px : 1 400 F. **Christophe LEGER, 18, rue de la Guillemaine, 91520 Egly. Tél. : (16-1) 60.83.85.52 (ap. 17 h).**

Vds Gameboy + 5 jx : 1 000 F ou éch. ctre Gamegear, ach. Neo Geo ou SFC, éch. jx MD. **Vincent DELEFORGE, 20, villas des Bosquets, 91080 Courcourronnes. Tél. : (16-1) 60.86.04.69.**

2 jx Burai, Fighter de Luxe et Alleyway, px : 120 F pce ou 240 F les 2. **Simon MARCELOT, Cidex 263, 41350 St-Claude-de-Diray. Tél. : 54.20.66.10.**

Vds Gameboy + 6 ou 7 jx + Gamelink : 1 000 F ou éch. ctre Gamegear + jx. **Damien QUILLET, 3, rue des Mimosas, 44610 Basse-Indre. Tél. : 40.85.05.98.**

WF Superstar, Kungfumaster, Castelvania, Supermarioland, Tortue, Tennis, Bugsbunny, Radarmission, Dble Dragon. **Fabien BOUHARMONT, Le Mail des Abbés, B1, 230, rue Max Mousseron, 34000 Montpellier. Tél. : 67.79.19.61 (ap. 19 h).**

Vds Gameboy + 5 jx + btier (val. : 1 800 F) px : 1 200 F. **Yann RAGUENEZ, 8, rue de Prague, 90000 Belfort. Tél. : 84.28.18.77.**

Vds Gameboy + Qix + Forteress of Fear, état neuf : 800 F. **Nicolas BRANDEL, 3, rue Dulong, 75017 Paris. Tél. : (16-1) 42.27.08.53.**

Vds Gameboy + 9 jx + écout. + câble Link 4 jx : Batman Tortues, D.Dragon, tt : 1 300 F. **Nicolas MOTTARD, 4, chemin du David, 69370 St-Didier-au-Mont-D'or. Tél. : 78.35.95.81.**

Vds Gameboy + 6 jx : 1 200 F. **sébastien DUBUISSON, Chemin du Château, Maison Rose, 77230 St-Mard. Tél. : (16-1) 60.03.01.38.**

Vds GBoy + S. Mario + Tetris + All Star + Gargoyle + Balloon Kid + Ken + DD + Adapt. + btier : 950 F. **Bastien LEAL, 58, Triage de la Bruyère, 1420 Braine L'Alleud (Belgique). Tél. : 3 53.19.24.**

Vds Gameboy + Loupe + Gamelight + 9 jx (F1, Race, etc.) val. : 3 000 F, px : 1 600 F. **Gérard MORICE, 59, av. Laplace, esc. 3, 94110 Arcueil. Tél. : (16-1) 49.85.17.58.**

Vds Gameboy, TBE + écout., câble + 3 jx (Tetris, Spiderman, Radarmission) : 700 F. **Grégoire HEQUET, 1, rue des Joncs, 91230 Montgeron. Tél. : (16-1) 69.03.89.17.**

Vds Gameboy, TBE + 3 jx, (Ninja Gaidon, etc.) px : 800 F ou éch. ctre 1 jeu, Neo Geo. **Yacine IDRISS, 54, place Georges-Lyssandre, 93140 Bondy. Tél. : (16-1) 48.49.14.32.**

Vds Gameboy + 8 jx : 1 000 F (TMHT, Batman) ou éch. ctre jx Megadrive. **Arnaud DEVILLE, Le Trou du Loup, 13122 Ventabren. Tél. : 42.28.73.54.**

Vds jx GB : Tortues : 150 F, Duck Tales : 180 F, Tennis : 130 F, Alleway : 130 F. **Julien GUDIEL, 6, rue Claude-Delvincourt, 95200 Sarcelles. Tél. : (16-1) 39.94.01.20.**

Vds Gameboy : 400 F, TBE + Dble Dragon + World Cup + Duck Tales, tt : 900 F. **Sébastien DATHUEYT, 3, impasse Vilaldi, 30900 Nîmes. Tél. : 66.64.29.77.**

Vds Gameboy + 3 jx Hyper Lode Runner, Dynablaster, Dble Dragon le lot : 600 F. **Graham TAYLOR, 3, 11e, av. Lys, 60260 Lamorlay. Tél. : 44.21.87.57.**

Urgent ! vds Gameboy + Dble Drag, TBE : 400 F ou éch. Dble Dragon ctre Bugs Bunny. **Julien FAGET, 58, bd Carnot, 06110 Le Cannet. Tél. : 93.69.45.38.**

Vds Gameboy + 6 jx (Burai fighter, Punisher) : 800 F, TBE. (val. : 1 800 F). **Cyril BEUILLE, 25, chemin des Touristes, 06520 Magagnosc. Tél. : 93.42.49.50 (ap. 17 h 30).**

Vds jx Gameboy, Ken, Spiderman, SML, Duck Tales, Mickey's Dang. Chase, Gargoyle's Quest, Fortress of Fear, Tortues, Gremlins 2 et Castelvania 2. **Fabrice CAUSSAT, 4 ? rue Carnot, 78190 Trappes. Tél. : (16-1) 30.66.17.65.**

Vds Gameboy complète + 3 jx (Gremlins 2, Bugs Bunny, Tetris) + piles le tt : 950 F. **Fabrice ROSE, 3c, Square Pierre-Hoffrann, 57350 Stiring-Wendel. Tél. : 87.85.68.25.**

Vds Gameboy + 11 jx (Robocop, Batman, Gargoy les R-Type, Super Marioland) le tt : 2 000 F. **Bertrand DELMAS, St-Léger de Penne, 47140 Penne D'Agenais. Tél. : 53.41.27.19.**

Vds Gameboy + 6 super jx Mégaman, Gremlins, Castelvania) : 1 000 F. **Jérôme BERTHON, 34, rue Victor-Hugo, 50100 Cherbourg. Tél. : 33.93.16.21 (ap. 16 h).**

Dble Dragon, Tennis, Solars, Triker World Cup, Burai Fighter, Delux, Wolley Ball, Gargoyles Quest, F1 Race. **Antoine RABAIN, 5, av. Franco-Russe. Tél. : 45.55.11.21.**

Vds Gameboy + Mario + R-Type + Tetris + Acces. + Coffre : 1 050 F cédé : 650 F. **Michaël QUERTIGNIEZ, 460 av. Offenbourg, 39000 Lons-le-Saunier. Tél. : 84.43.04.94.**

Vds Gameboy + 3 jx + adapt., px : 1 000 F (val. : 1 240 F). **Kevin GILLET, 404, bd, des Acacias, 50000 Saint-Lô. Tél. : 33.57.85.47.**

Vds Gameboy + 6 jx : F1 Race, Robocop, Castlevania, Tetris, Mario, Dble Dragon : 1 100 F. **Lionel SEBASTIAO, 41, rue Marcel-Bourgogne, 95500 Gargues-les-Gonesse. Tél. : 39.86.79.18.**

Vds nbx jx GB : Dble Dragon 2, Megaman etc. 100

SCORE GAMES

LA VIDEO-JEU PASSION

Score-Games reprend vos jeux d'occasion et vos consoles en bon état de marche et dans leur emballage d'origine. C'est l'atout jeu-passion numéro un. Mais Score-Games c'est aussi et surtout le plus grand choix de jeux d'occasion, des cartouches à moins de 100 F, toutes les nouveautés, un club d'échange et le conseil de fanas du jeu. Alors...

NE JETEZ PLUS VOS JEUX, ECHANGEZ-LES !

VENTE PAR CORRESPONDANCE ET MAGASIN

17 rue des Ecoles 75005 Paris

(1) 43 290 290

Ouvert le lundi de 14h à 19h30
et du mardi au samedi de 10h à 19h30
ACCES : Métro Cardinal Lemoine
RER St Michel ▪ Bus : 63-86-87

PIXEL PRESS STUDIO

petites annonces

à 150 F. **Jean-Paul DAMAS, 13, rue du Maréchal Koenig, 77270 Villeparisis. Tél. : (16-1) 64.67.21.49.**

Vds jx Gameboy : World Cup Soccer : 150 F (neuf), Final Fantasy Legend : 150 F, SPM Land : 150 F. **Fabrice HOYER, 9, rue Sébastopole, 94510 La Queue-en-Brie. Tél. : (16-1) 45.94.40.69.**

Vds jx Nintendo : 100 F pce vds C.N. : 350 F + 1 jeu (Mario) vds jx G.B. : 180 F pce. **Cédric VARMOUVER, rue Eugène Maison, 92330 Sceaux.**

Vds Gameboy Light Boy + Game Link + 7 jx (F1 Race, D.Dragon, S. Mario, etc.) pas cher : 1 500 F. **Vassili BALLE, 9, rue Lintonnet, 75009 Paris. Tél. : (16-1) 42.82.92.31.**

Vds jx Gameboy : Final Fantaisy 1 et 2 à 150 F. Batman et Gargoyle's Quest : 130 F. **Pierre CROUSILLAC, 2, rue Perreyon, 78530 Buc. Tél. : (16-1) 39.56.96.92.**

Ech., vds Gameboy complète + 6 jx, Duck Tales, Batman etc + Light Boy : 1 500 F. ctre Game Gear + Sonic + Donald. **Matthieu AUBERY, 48, rue Gambetta, 77780 Bourron-Marlotte. Tél. : (16-1) 64.45.86.57.**

Vds Gameboys complète, TBE + Spiderman, Turtles, Castlevania, Burai fighter. Vds jx Nes. **Stéphanie BATAILLE, 7, chemin de la Folie Bessin, 91400 Orsay. Tél. : (16-1) 64.46.91.07.**

Vds Gameboy + 5 jx (Mario Ducks tales, Castelvania, Kunf-Fu, Masters, Tetris (déc. 91) : 1 000 F. **David FRANCOIS, 109, rue du Gal Leclerc, 60250 Mouy. Tél. : 44.26.23.33.**

Vds 15 jx GB : 130 à 150 F port compris, Firace Dr Mario, Golf, Tennis, etc. **Jean-Pierre CAZADE, Ibargaraya-Tipia, 64780 Osses. Tél. : 59.37.76.96.**

Vds GBoy + 2 jx : 450 F, vds 10 jx à 130 F pce. Cadeau si ach. GB + 2 jx ou éch. ctre Nes. Cher. Nes. **Stéphane RAGUET, 116, cours de l'Argonne, 33000 Bordeaux. Tél. : 56.31.90.38.**

Vds Gameboy + Access. + Not. + 7 jx : D.D., Batman, Spiderman, Tetris, Navyseal, Dr Mario + Hyper, Lode-Runner. **Benoît COMBARET, Village Marin, 03120 Lapalisse. Tél. : 70.99.03.41.**

Vds Gameboy + 3 jx (Tetris, Revenche of the Gator et D.D. 2 le tt : 750 F. **Cédric SANQUIRGUO, 209, av. de Castres, 31500 Vt. E9, Toulouse. Tél. : 61.80.12.24.**

Vds Gameboy + Tetris + bte, état neuf : 400 F + cordon + écout. **Jean-Thomas FERRERI, 7, domaine de Bel Ebat, 78170 La Celle Saint-Cloud. Tél. : (16-1) 39.18.37.35.**

Stop, Ach. SPC : 1 300 F à déb. ou éch. ctre Mega Drive + 5 jx + Pro 2, px : 1 700 F. **Eric LECUYER, 3 bis, rue d'Ermont, 93200 Saint-Denis. Tél. : (16-1) 48.23.23.86.**

Vds Gameboy + 3 jx, Tetris, Supermario, Ballon Kid : 500 F ss gar. **Nicolas AMICE, 15, rue du Rendez-vous, 75012 Paris. Tél. : (16-1) 40.19.92.85.**

Vds jx Gameboy : Lock., Chase, Mickey II, World Cup, Soc. : 60 à 100 F. **Olivier BOISSEAU, 34, chemin de l'Hubac, 06800 Cagnes-sur-Mer. Tél. : 93.20.08.75.**

Vds 20 jx sur Gameboy (R-Type, Altered, Space, duck Tales, etc.) : 100 F pce. **Mikhail TKATCHENKO, 2, rue François 1er, 06000 Nice. Tél. : 93.82.21.89.**

Vds jx Gameboy : Batman, Chess, Spiderman, World Cup, Chasse H.Q., Golf : 100 F à 110 F. **Mathieu BAENAS, 4, rue de Bretagne, 95200 Sarcelles. Tél. : (16-1) 34.19.24.73.**

Vds Gameboy + 5 jx (Marioland, Robocop, RC Pro-AM, Tennis, Tetris) px : 900 F, TBE. **Nicolas NAHON, 4, rue Cendrillon, 33600 Pessac. Tél. : 56.36.83.37.**

Vds GBoy + 6 jx (C.Vania II, S.Mario, Tennis, Spiderman, Tetris, D.Tail + L. Boy + BagBoy : 1 500 F. **Christophe GOMEZ, 8, rue d'Assas, 75006 Paris. Tél. : (16-1) 45.48.25.14.**

Vds Gameboy + 3 jx : 650 F. Vds Lynx + 3 jx + Transfo : 1 000 F. **Stéphane DUBOIS, 9, allée des Thuyas, 77420 Champs. Tél. : (16-1) 64.68.16.48.**

Vds Gameboy + 4 jx : 800 F ou éch. ctre Gamegear (Bugs Bunny, Castlevania, etc.). **Franck GENTNER, 23, rue C.-GOUNOD, 26000 Valence. Tél. : 75.55.22.60.**

Vds 5 jx Gameboy : 800 F ou éch. ctre Gamegear + 1 ou 2 jx. **Fred STONE, rte de Tournes, Echinghen, 62360. Tél. : 21.80.12.88.**

Vds Gameboy neuve + Tetris + écout. + câble Link : 400 F. **Arnaud PIQUET, 93, rue J.P. Timbaud, 75011 Paris. Tél. : (16-1) 48.07.15.50.**

Vds Gameboy + 5 jx ou éch. ctre Gamegear + 3 jx mini., val. : 1 999 F, cédé : 1 300 F. **Michel GROSJEAN, Les Cyclamens, 74540 Cusy. Tél. : 50.52.55.07 (ap. 17 h).**

Vds Gameboy + 4 jx : M. Maniacs + B. Fighter + D.Dragon + F1 Race : 1 500 F. **Jean-Marie CAPEL, 19, rue de la Mégisserie. Tél. : 67.96.43.70.**

Vds Bl.Bunny, GB : 170 F, port compris ou éch. ctre F1 Race ou Mickey ou alt. Spac. **Frédéric AUBAN, 38, chemin de Hurguet, 31600 Muret. Tél. : 61.51.28.82.**

LYNX

Vds jx Lynx (Electrocop, Roadblasters, California Games) de 100 à 150 F. **Thomas LORTIE, 93, rue Vaucouleurs, 16800 Soyaux. Tél. : 45.92.59.26.**

Vds Coregrafx + 11 jx + dbl : 2 000 F + Lynx + 7 jx : 800 F. **Stephan BURNER, Chanoz, 01800 Rignieux-le-Franc. Tél. : 74.61.34.35 (ap. 19 h).**

Vds Lynx + 9 jx + adapt. sect. (Calif. Game, Xeno. Rygar), px : 950 F. **Gérald HERNANDEZ, 7, cité des Feuillantines Combes, 12110 Aubin. Tél. : 65.63.21.23.**

Vds Lynx 2 neuve + 4 jx : 1 200 F. Vds NES (1 an) + 6 jx : 1 500 F. **Michael SAAL, 30, av. Emile-Boutroux, 92120 Montrouge. Tél. : (16-1) 47.35.83.64.**

Vds Lynx + 4 jx, TBE, ss gar. : 800 F à 1 000 F. Vds Gameboy + 4 jx + câble, Link, TBE : 650 F à 900 F. **Long-Ho LE, 50, rue des Bleuets, 93330 Neuilly-sur-Marne. Tél. : (16-1) 43.08.56.94 (ap. 18 h).**

Vds Lynx + 4 jx (Klax, Xy-Bot, Spacland, Vicking (hild) ou éch. ctre Gamegear : 1 000 F. **Longho LE, 50, rue des Bleuets, 93330 Neuilly-sur-Marne. Tél. : (16-1) 43.08.56.94.**

Vds Lynx 2 TBE + 4 jx : 1 295 F (Scrapyard, Dos, Viking Child, Electrocop, Blue Lighthing. **Franck CASSAR, 6, rue du Pont-Colbert, 78000 Versailles. Tél. : (16-1) 39.02.05.55.**

Vds nbx jx Lynx pas cher, TBE. **Tristan POINCIN, 39, rue Verrerie, 21000 Dijon. Tél. : 80.30.65.69.**

Vds Lynx + 4 jx + câble : 500 F, vds jx NES Metal Gear, px : 100 F. **Olivier BROCHOIRE, 13, bld Gabriel-Lauriol, 44300 Nantes. Tél. : 40.29.47.03.**

Lynx II (01/92) + 840 Ckout + Warbirds + sacoche + écout. + accus, TBE, val. : 1 500 F, px : 1 000 F. **Gaël STEPHAN, 22, av. Carnot, 78100 Saint-Germain-en-Laye. Tél. : (16-1) 34.51.29.83.**

Vds Lynx + Electrocop : 600 F. **Franck BUREAU, 31, sente des Tamaris, 78200 Magnanville. Tél. : (16-1) 34.78.56.03.**

Vds Lynx + 5 jx (Rygar, APB, Rempage, Zarlod, Electrocop), TBE : 1 200 F. **Michaël PIGHI, bat./23, esc./3, Le Village, 95340 Petsan. Tél. : (16-1) 39.37.95.01.**

Lynx + adapt. sect. + valise + 4 jx (C. Games, Rygar, Electrocop, Blue Lightning : 1 200 F. **Romain BERNARD, 46, rue Jean-Zubiéta, 33400 Talence. Tél. : 56.37.85.59.**

Vds Lynx + jx + cadeau : 800 F ss gar. **Jean ANTUNES, 28, rue de la Ferme, 94400 Vitry-sur-Seine. Tél. : (16-1) 46.82.15.58 (mardi ap.-midi et mercredi.**

Vds Lynx + transfo. + Comlinx + 3 jx (California, Gate of Zenocore, etc.) + pare-soleil : 600 F. **Christophe PASTE, Station radar de Saint-Christophe-en-Boucherie, 36400 La Chatre. Tél. : 54.30.01.25.**

Vds Lynx 2 + 2 jx + NEC Coregraphx + 5 jx : Out Run (phase HQ) : 1 500 F. **Franck ROGER, 17, rue des Chapeliers, 50300 Avranches. Tél. : 33.58.17.44.**

Vds Lynx + 2 jx (California Games, Gauntlet) + Comlynx + adapt. sect. : 700 F. **David LEMASSON, Le Clos de la Tégerie, 44850 Ligné. Tél. : 40.77.02.21.**

Vds Lynx 2 + adapt. sect. + 6 jx, val. : 2 500 F, px : 1 500 F. **Christophe DESOUTTER, 32, rue de la Bonne, 78000 Versailles. Tél. : (16-1) 39.51.69.80.**

Vds Lynx + 5 jx + Comlynx + adapt. secteur, TBE, px : 1 000 F. **Antoine DESMARAIS, 190, allée du Nouveau-Monde, 34000 Montpellier. Tél. : 67.22.29.06.**

Vds Lynx + 7 jx (California Games, Electrocop...), val. : 2 770 F, px : 1 200 F. **Florent GIACOMONI, 178, rue du Bois de Fleury, 92190 Meudon. Tél. : (16-1) 45.34.14.74.**

Vds jx Lynx Electrocop : 150 F, Warbirds : 150 F, cause : terminés. **Henri-René PHILIPPON, 135, rue de Courlancy, 51100 Reims. Tél. : 26.08.08.30.**

Vds et ach. jx Lynx, vds Ninja Gaiden et Blue Lightning 140 et 120 F, éch. poss. **Patrick. Tél. : 63.93.15.51 et 63.93.14.80 (H.R.).**

Vds Lynx II + 2 jx (MS, PacMan, Ninja, Gaiden), val. : 1 300 F, px : 1 000 F. **Florent BEAU, 3, rue Combabillon. Tél. : 78.49.50.26.**

Vds Lynx 2 + 3 jx + adapt. secteur : 990 F (val. : 1 500 F) + bte et not. **Pierre TERRASSE, 2, rue des Carrières, 92150 Suresnes. Tél. : (16-1) 47.72.55.68.**

Vds Lynx + 6 jx (Ninja, Gaiden, Turbo Sub...) + Comlynx, TBE : 1 300 F. **Kevin NOEL, 145, rue de l'Ourcq, 75019 Paris. Tél. : (16-1) 40.36.52.59.**

Vds jx Lynx à 150 F : Scrap Dogstun Run, Electrocop, Ninja GD, Gates, Zendo et Road B. **Hervé PERDREAU, 4, rue Jeanne-d'Arc, 53000 Laval. Tél. : 43.56.20.66.**

Vds nbx jx Lynx pas cher, TBE. **Tristan POINCIN, 39, rue Verrerie, 21000 Dijon. Tél. : 80.30.65.69.**

Vds jx Lynx Serapyard Dog, Warbird, Rampage : 150 F pce ou 400 F les 3. **Paul DOUCET, 1, allée des Surreaux, 92190 Meudon. Tél. : (16-1) 46.26.42.43.**

Vds jx Lynx Slime World et Road Blasters : 180 F pce. **Christophe LITTIERE, 30, l'Amandier, 02200 Pommiers. Tél. : 23.73.04.40.**

PC ENGINE

Vds jx Coregrafx, PC Kid II, Dead Moon, space Invaders de 175 à 250 F ou éch. Rabio Lepus. **Nicolas VERSTRAETE, 52, résid. Vincenne, 77330 Ozoir-la-Ferrière. Tél. : (16-1) 64.40.20.27.**

Vds NEC + 2 man. + quintup. : 800 F. Ach., éch., vds jx Neo-Geo, ach. N.G. **Gérald JEAN-BART, 25, rue Renon, 94300 Vincennes. Tél. : (16-1) 43.65.95.52.**

Vds PC Engine + 3 joy + 24 jx : 2 700 F. **Philippe BONNIEUX, 16, résid. La Forêt, 95160 Montmorency. Tél. : (16-1) 39.89.69.79.**

Vds Coregrafx + 8 jx (Formation Soccer, Jackie Chan, PC Kid, etc.) : 1 700 F. **Stéphane JANIER, 145, Les Pralets, 01220 Sauverny. Tél. : 50.41.13.17.**

Vds Coregrafx + transfo. + man. ss gar. ou éch. ctre 2 jx Neo-Geo. **Roland FABRE, 1, impasse du Tertre, 72400 La Ferté-Bernard. Tél. : 43.93.10.73.**

Vds NEC + alim. + péritel + 2 jx + man. : 990 F. Ach. : 1 500 F Amiga. **Stéphane POUIEB, 5, rue du Lt-Colonel-Dax, 75018 Paris. Tél. : (16-1) 42.23.66.93.**

Vds Supergrafx + 4 jx (PC Kid 2, Ninja Spirit, Super Water Bombe, Cyber Core) : 1 590 F. **David AZEVEDO, 116, av. anatole-France, 94190 Villeneuve-Saint-Georges. Tél. : (16-1) 43.82.04.04.**

Vds Core + man. + quintup. + 3 jx : super Star, Soldier, Cadash, Dragon Spirit : 1 300 F. **Frédéric PIERARD, 783, av. Roger-Salengro, 92370 Chaville. Tél. : (16-1) 47.50.84.05.**

Vds ou éch. jx NEC (Tomna, Chan, Cyber, Cadash, PC Kid II). **Louis David FERAL, 5, rue du Grand Cèdre, 91640 Janvry. Tél. : (16-1) 64.90.72.01 (à 19 h).**

Vds Supergrafx + 8 jx + 2 man. : 2 100 F ou + 1 jeu au choix : 990 F. **Nicolas RAYER, 5 bis, av. du Jardinet, 91390 Morsang-sur-Orge. Tél. : (16-1) 69.04.57.76.**

Vds Coregrafx + quint. + pad + Pro1 + 4 jx (Triple Battle, F1, Bomberman, Chase HQ, etc.), TBE : 1 300 F. **Frédéric MOLITOR, 6, rue du Maréchal-Lannes, 91800 Brunoy. Tél. : (16-1) 60.46.53.86.**

Vds jx NEC de 100 à 200 F. **Myriam BERTHOUD, 5, passage des Carrières, 74000 annecy. Tél. : 50.57.92.68.**

Vds Supergrafx TBE + 4 jx (Pac Land, After Burner, Adventure island, FM Tennis) : 1 300 F. **Boris MARTIN, 18, rte de Strasbourg, 69300 Caluire. Tél. : 78.23.98.04.**

Vds Supergrafx + 5 jx (Vigilante, Power Eleven, 1941, Aldynes, Ghouls'n Ghost) : 1 500 F. **Louis-Xavier VIGNAL, 49, rue Henri-Déchaud, 42100 Saint-Etienne. Tél. : 77.25.58.53.**

Vds GT + 3 jx + adapt. sect. : 2 000 F ou éch. ctre Neo-Geo. **Alexandre HOFMAN, La Sauzée, 79410 Sainte-Maxire, Niort. Tél. : 49.35.53.89.**

Vds PC Engine GT + 2 jx : 2 000 F + vds jx NEC : 200 F. Vds Lynx II + 1 jeu : 800 F. **Laurent REAULT, 2, rue Henri-Tessier, 91150 Etampes. Tél. : (16-1) 64.94.25.27.**

Vds Supergrafx + 6 jx (Ghouls'n Ghost, 1941, D. Moon, After Burner 2) : 2 400 F (val. : 3 800 F). **Alexandre QUERON, 81, allée de Corneilles, 95110 Sannois. Tél. : (16-1) 39.80.98.09.**

Vds PC Engine + 1 jeu : 500 F, Supergrafx : 750 F, jx : Gunhed, PC Kid, Hero tonma, etc. : 150 à 250 F. **Rehan TINNIN, 1, av. Weber, 93500 Pantin. Tél. : (16-1) 48.46.85.11 (ap. 20 h).**

Vds Supergrafx + 10 jx (PC Kid 2, 1941, Final Soldier, Jackie Chang, Ninja Spirit) : 2 750 F. **John PARENT, 32, rue de la Fleuranderie, 36130 Déols. Tél. : 54.27.29.82.**

Vds jx NEC : F1 + Riple, Devilcrash, Vigilante : 200 F pce. Vds joy NEC : 100 F, le tt : 500 F. **Fabien BEAU, 3, rue Combabillon, 69150 Decines. Tél. : 78.49.50.26.**

Coregrafx + 3 jx : 800 F, Lynx + 9 jx : 900 F. **Julien HATEY, 2, av. du Miroir d'Eau, 44000 Nantes. Tél. : 40.74.63.05.**

Vds lot PC Engine SGX + joy + quint. + 8 jx (Ghouls'n Ghost, Deadmoon, Cadash...). **Arthur HUGOT, 5, place de la Comédie, 79000 Niort. Tél. : 49.28.48.16.**

Vds NEC 2 + 2 jx (PC Kid 2, Cybercore) + 2 man. + quint. : 900 F. **Gérald DRU, 2, rue Ondine, 38360 Sassenage. Tél. : 76.26.54.73.**

Vds NEC + 12 jx : 1 500 F. **Charles FOURNIER, 32, rue des Paradoux, 31000 Toulouse. Tél. : 61.53.21.42 (entre 18 et 20 h le lundi).**

Vds PC Engine bon état + 6 jx (PC Kid, Legend of Tomna...) + quint. et 2 man. : 2 000 F. **Haim EL-BAZ, 5, rue de la Vigne, 95120 Ermont. Tél. : (16-1) 34.13.83.38.**

Vds Coregrafx TBE + 6 jx, val. : 3 600 F, px : 2 600 F. **Nicolas LEMEE, 18, av. Thierry, 92410 Ville-d'Avray. Tél. : (16-1) 47.50.58.46.**

Vds GT + 5 jx : 2 500 F. Vds Lynx 2 + 3 jx (Ninja, Gaïden, California Games...), px : 1 100 F. **Alexandre HORVAIS, 4, square des Villebennettes, 78160 Marly-le-Roi. Tél. : (16-1) 39.16.32.94.**

Vds Turbo GT + 6 jx + adapt. ss gar. : 3 000 F. **Benjamin DELOFFRE, 10, rue eugène-Labiche, 75116 Paris. Tél. : (16-1) 45.03.13.92.**

Vds Coregrafx + 10 jx, man. + Quint, TBE, px : 2 500 F. **Christophe COSTE, 24, av. de la Cascade, 13090 Aix-en-Provence. Tél. : 42.25.94.27 (HB).**

Vds PC Engine + 4 jx : After Burner, Ninja Spirit, Hit the Ice et Adventure Island. **Antoine MICHOT, 12, rue du Télégraphe, 75020 Paris. Tél. : 47.97.35.15.**

Vds seu. NEC : Populous ss gar. **Jean-Christophe VAUGEOIS, 9, allée des Bruyères, 86240 Liguge. Tél. : 49.55.28.78.**

Vds Coregrafx + quint. + 2 joy + 8 jx (F. Soccer...) : 2 000 F à déb. **Gaëtan EUDELINE, Toutainville, 27500 Pont-audemer. Tél. : 32.41.43.40.**

Vds ou éch. jx NEC Adventure island : 250 F, R-Type : 250 F, Populous : 300 F, Barumba : 150 F. **Jean-Yves KEROMNES, 2, rue de Provence, 22440 Ploufragan. Tél. : 96.94.54.92.**

Vds jx NEC : Darius + Marken Maze, Blue Blink, Monster Path, Wonderboy 2, PCKid 2 : 150 F. **Yves BERTRAND, 39, rue Jean-Jaurès, 03150 Varennes-sur-Allier. Tél. : 70.45.29.90.**

Vds nbx jx (PC Kid II, Splatter House, Tonma, etc., éch. jx SFC franç.). **Philippe MALAQUIN, 1, av. de la Maye, 78000 Versailles. Tél. : (16-1) 39.54.06.83.**

Vds Coregrafx + 5 jx (1 000 F) ou éch. ctre MD + 3 ou 4 jx. **Pascal REINA, 10, rue de la Galathée, 95170 Deuil-la-Barre. Tél. : (16-1) 39.83.75.58.**

Vds Coregrafx ss gar. + 3 jx (dt PC Kid 2) : 1 300 F. **Julien HERVIEU, Villers-les-Bois, 39800 Poligny. Tél. : 84.37.50.43.**

Vds 3 jx PC Engine (Adventure island, Legend of Hero, TV Sport), val. : 950 F, px : 550 F. **Olivier ROUX, 106, promenade du Ru, 77176 Nandy. Tél. : (16-1) 60.53.93.77.**

Vds NEC + PC Kid 2 : 550 F, vds jx NEC : 200 F pce, TBE. **Yann BLAISE, Le Condor, La Rode, 83000 Toulon. Tél. : 94.36.03.36.**

Vds NEC Coregrafx 60 Hz + quint. + 3 man. + 8 jx (F. Soccer, D. Moon, F1 TBAT, Sonson 2...) : 1 790 F ou 235 F pce. **Bruno LANDAIS, 16 bis, rue Marcel-Philippe, 60180 Nogent-sur-Oise. Tél. : 44.71.40.62.**

Vds Coregrafx + 1 man. + 4 jx, px : 1 150 F ss gar. ou 150 F pce. **Geneviève MASSON, 68 bis, Grande-Rue, 78580 Jumeauville. Tél. : (16-1) 30.42.68.30.**

Vds Final Match, Tennis, px : 250 F. **Benoît GIRARDET, rue de la Butte, 44119 Grandchamps-des-Fontaines. Tél. : 40.77.17.11 (ap. 17 h).**

Vds NEC : 500 F. Vds rastan 2, Altered Beast CD, Legion CD : 100 F pce. Ach. Neo + 2 jx : 1 800 F. **Fabrice BINET, 36, Les Cirollières, 91770 Saint-Vrain. Tél. : (16-1) 64.56.12.10.**

Vds Coregrafx 2 état neuf ss gar. + 1 jeu Cybercore : 450 F ou éch. vs Gameboy. **Guillaume PUONS, 1, rue Gabriel-Vicaire, 75003 Paris. Tél. : (16-1) 42.71.32.67.**

Vds Coregrafx + 1 man. + dbleur + 7 jx, TBE : 1 200 F (Final Soldier, Vigilante)... **Nicolas MASSON, 15, rue Rosa-Bonheur, 77250 Vendeuxles-Sablons. Tél. : (16-1) 60.70.33.06.**

Vds NEC + 4 jx : Deadmoon, FM Tennis, Jackie Chan, Droprock + quint. + 2 joy, px : 1 300 F. **Guillaume LOPEZ, 15, rue Lakanal, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 45.33.54.00.**

Vds NEC P. 5 + 5 jx : 1 000 F. **Christophe PEREIRA, 2, rue Grange-Fontenelle, 92410 Ville-d'Avray. Tél. : (16-1) 47.50.34.99.**

Vds jx NEC : Cybercore, PC Kid 2, Populous, Dragonegg. S. Longnose Goblin : 300 F pce. **Jean-Rémy GALLAPONT, 14, rue Général-Brosset, 69230 Saint-genis-Laval. Tél. : 78.56.48.21.**

Coregrafx + super CD ROM + carte v. 3.0 + jx CD : Spriggan, Human Fest,... + carte, ss gar., px : 2 990 F. **Stéphane GAUDENZI, 13, av. du Parc, 77220 Gretz-Armainvilliers. Tél. : (16-1) 64.07.25.74.**

Vds Supergrafx + 5 jx : Granzort, Aldynes, PC Kid II, Gholden Ghost, Devil Crush : 2 400 F ou éch. ctre Famicom + 1 jeu. **Frédéric JOURDAN, 49, rue des 3-Territoires, 93100 Montreuil. Tél. : (16-1) 48.70.94.72.**

Vds jx MD : Quackshot : 300 F, Castle of Illusion : 300 F, Sonic : 300 F. Vds jx NEC : PC Kid 2 : 200 F, jacki Chan : 200 F. **Vincent DEKEUWER, 17, place Proissart, 59300 Valenciennes. Tél. : 27.42.36.36.**

Vds PC Engine + 4 jx : 1 000 F, éch. jx MD. **Cyril IMSISSEN, 14, av. Edouard-Heriot. Tél. : 72.37.89.19 (ap. 19 h).**

Vds NEC Turbo GT + 5 jx (PC Kid 2, Dead Moon) + transfo. + écout. ss gar. : 2 900 F. **Jérémie BENHAMOU, 24, allée La Fontaine, 78170 La Celle-Saint-Cloud. Tél. : (16-1) 39.69.58.85.**

Vds jx NEC (PC K. 2, Cadash, Jacki...) : 250 F pce. NEC GT (neuve, bte, adapt. sac.) : 1 300 F, le tt : 2 800 F. **Philippe GRUET, 16, rue des Chênes, 78320 Levis-Saint-Nom. Tél. : (16-1) 34.61.03.12.**

Vds jx sur NEC (150-200 F), sur Supergrafx : 250 F et CD-ROM (200-300 F). **Azouz, 75017 Paris. Tél. : (16-1) 42.27.59.74 (ap. 19 h).**

Vds PC Engine + 2 man. + 3 ou 4 jx + quint. : 1 300 F, éch. TV 44 cm telec., TBE ctre TV Telco 39 cm. **Frédéric PIERARD, 6, rue Fontaine Henri-IV, 92370 Chaville. Tél. : (16-1) 47.50.84.05.**

Vds PC Engine + 5 jx (Neutopia II, PC Kid II, Jonma. J. Chan, Dragon Spirit + X21Pro : 1 600 F. **Julien WYART, 31, av. Francis-Tattegrain, 62600 Berck-Plage. Tél. : 21.09.12.13.**

Vds Coregrafx + 2 man. + quint. + 6 jx (PC Kid II, FM Tennis, Av. Island, etc.), px : 1 200 F ou sép. **Jean-Jacques BORJA, 21, rue Les Chênes, 34670 Saint-Bres. Tél. : 67.70.76.10.**

Vds Coregrafx + 5 jx : Final Match Tennis, J. Chan, L. of Tonma, px : 1 300 F. **Jérôme JUGE, 23, rue Pelleport, 75020 Paris. Tél. : (16-1) 43.63.91.07.**

Vds NEC + 2 man. + 7 jx : Tonma, Down Load, Dead Moon, Ninja Spirit : 1 500 F. **Frédéric SERRA, 2, rue Auger, 92120 Montrouge. Tél. : (16-1) 40.92.80.43.**

Vds Coregrafx + 5 jx (Coryoon, Final Match, Tennis) : 1 500 F ou éch. cont. SFC. **David MAGAUDIERE, 8, rue Joseph-d'Arbaud, 06100 Nice, Le Montmajour. Tél. : 93.52.80.20.**

Vds PC Engine + 3 jx (Final Soldier, Raiden...) ou éch. ctre MD. **Christophe BASTIN, 22, rue de Picpus, 75012 Paris. Tél. : (16-1) 46.28.68.32.**

Vds Coregrafx + 1 jeu + 1 man. jamais servi, cause dble emploi, ss gar., px : 750 F. **Jérôme MARTIN, 3, résidence Les Champs de l'Ormeau, 37550 Saint-Avertin. Tél. : 47.28.58.21.**

Vds Coregrafx + 4 jx : PC Kid 1 et 2, New Zealand, Story et Barunba, px : 1 200 F. **Joël SCIASCIA, 5, Le Plan d'Agneau, 38220 Vizille. Tél. : 76.68.26.66.**

Vds Splatter House : 400 F, vds Ghouls'n Ghost : 300 F, vds MD + 1 jeu : 950 F. **Hamid CHOUGGAR, 16, rue gaston-Bonnier, 92600 Asnières. Tél. : (16-1) 47.92.30.85.**

Vds Coregrafx + quint. + 2e man. + 5 jx : 1 700 F, TBE. **Bernard D'EUFEMIA, 21, rue Torte, 64800 Montaut. Tél. : 59.71.98.62 (W.-E.).**

Vds NEC + 11 jx + Pro 1 : 1 950 F. Vds Turbo GT : 1 350 F, le tt : 2 350 F. **Jean-Pierre ROGER, 5, villa Gallieni, 94500 Champigny-sur-Marne. Tél. : (16-1) 49.83.91.42.**

Vds CD ROM 2 + 2 jx : 2 000 F à déb. Vds 10 jx NEC. **Marc TROESCH, 26, rue de la Girafe, 67700 Monswiller. Tél. : 88.91.15.40.**

Vds sur PC Engine : Formation Soccer et PC Kid II : 250 F pce, P47, Blodia : 200 F pce, tt : 800 F. **Christophe STANISLAWEK, 8, ILM Ferme des prés, 58500 Clamecy. Tél. : 86.24.42.46.**

Vds Coregrafx + 7 jx (bon état) + 1 man. + câble, px : 1 000 F. **Rémy MOLINO, Les Collines, bât. B2, 13240 Septèmes-les-Vallons. Tél. : 91.96.27.17.**

Vds NEC + 2 man. + quint. + 10 jx (Form. Soccer, F1 Circus), val. : 5 200 F, px : 2 300 F. **Michaël DEGUIRMANDJIAN, 4 bis, rue Hoche, 92170 Vanves. Tél. : (16-1) 47.36.92.21.**

Vds sur NEC : Populous : 300 F, Adv. Island : 250 F, R-Type : 250 F, Barumba : 150 F, Cadash : 300 F, éch. poss. **Jean-yves KEROMNES, 2, rue de Provence, 22440 Ploufragan. Tél. : 96.94.54.92.**

Vds PC Engine + 8 jx + adapt. 5 j. + 2 man., à déb. **Fabrice JONCKHEERE, 29, rue de Marcq, 59230 Wasquehal. Tél. : 20.72.86.95.**

Vds PC Engine + 5 jx (PC Kid 2, FM Tennis, Aero Blaster...) : 1 500 F. **Yannick VIALLON, 3, lot. des Demesses, 04290 Volonne. Tél. : 92.64.22.18.**

Vds jx NEC : 150 à 250 F (Neutopia II, Tonma, WC Tennis, Ninja Spirit, Populous, Ninja Gaiden...). **Julien CASANOVA, quartier Les Sablons, 84260 Sarrians. Tél. : 90.65.54.89.**

Vds Coregrafx + 2 jx (Gunhed + Wonder Boy 2) : 790 F. **Cyrille FATOUX, 12, allée Maurice-Chevalier, 93100 Montreuil-sous-Bois. Tél. : (16-1) 48.59.68.96.**

Vds lot 3 jx NEC (Ninja, Barumba, PC Kid 2) : 500 F, vds jx MD : 250 F pce (Quackshot, Eswat). **Vincent BARNIER, 15, rue de Vezin, 35650 Le Rheu. Tél. : 99.60.73.59.**

Vds NEC + 8 jx (PC Kid, SSS, SVB...) : 1 800 F à déb. **Axel VAN-ROBAYS, av. des brullières, 84360 Merindol. Tél. : 90.72.84.38.**

Vds jx NEC : Down Load, Heavy Unit, Bomber Man, PC Kid, Son Son 2, Legendery Axe : 100 F pce. **Fabrice VERNIER, 16, rue Jules-Renard. Tél. : 78.31.95.49.**

PC Engine + 2 jx (Pac Land, Huricane : 1 000 F (val. : 1 350 F). **Benoît PENCHE, 1475, rue de la Boissière, 78370 Plaisir. Tél. : (16-1) 30.55.52.88.**

Vds Coregrafx + 4 jx : jackie Chang, Wonderboy 3, etc. : 1 200 F (ss gar.). **Frédéric LEAUX, 2, rue de l'Yser, 94400 Vitry. Tél. : (16-1) 46.81.51.11.**

Vds Coregrafx + 5 jx : PC Kid 2, Legend DF Tonma : 1 800 F. **Vincent DURAND, 18, rue de la fauchaison, 91540 Mennecy. Tél. : (16-1) 64.99.65.34.**

Vds jx NEC : Grand Zort : 350 F, 1941 : 300 F, Ghouls'n Ghost : 350 F. **Arnaud ROQUES, 43, bld Lenoir-Dufresne, 61000 Alençon. Tél. : 33.27.10.44.**

Vds Coregrafx + 2 jx (PC Kid II et Cyber Core : 1 300 F (Marseille uniq.). **Nicolas RAMPAL, 17, av. des Cigales, 13010 Marseille Saint-Loup. Tél. : 91.89.49.08.**

Vds PC Engine NEC + 11 jx (Devil Crash, Jacki Chan, Batman...), TBE : 2 000 F. **Daniel PRICA, 5, rue de Bagnolet, 75020 Paris. Tél. : (16-1) 43.79.61.93.**

Vds jx NEC : Vigilante, Chase HQ : 150 F pce, After Burner 2 : 200 F, Dead Moon : 250 F, Populous : 300 F. **Arnaud SUDRES, 1, rue du Manège, La Villeneuve, 78120 Rambouillet. Tél. : (16-1) 34.85.76.92.**

Vds PC Engine NE + 4 jx + 2 man. + quint. TBE : 1 100 F ou éch. ctre MD + 1 jeu. **Franck BARBET-CARRERE, résidence du Château, bât. 6, 13300 Salon-de-Provence. Tél. : 90.56.39.63.**

Vds 100 jx sur NEC. Vds jx sur MD SFC Neo-Geo. **Stéphane GARCIA, Paris. Tél. : (16-1) 43.44.79.02.**

Vds Coregrafx + 2 man. + 3 jx (Power Eleven, Bomber Man, Jackie Chan), TBE (jan. 92), px : 1 000 F. **Frédéric POIRIER, 14, cité des Ardrets, 91220 Brétigny-sur-Orge. Tél. : (16-1) 60.84.31.15 (ap. 18 h 30).**

Vds NEC + 9 jx + 2e man. + quint. : 3 690 F. **Marc MIGLIORELLI, 4, rue des Haies, 93330 Neuilly-sur-Marne. Tél. : (16-1) 43.08.58.85.**

Vds NEC TBE + 11 jx : PC Kid 2, Dead Moon : 2 200 F (val. : 4 000 F). **Sébastien DAVID, 5, av. Léon-Blum, 44600 Saint-Nazaire. Tél. : 40.70.85.04 (de 17 à 19 h).**

Vds Coregrafx + 8 jx (Ninja Spirit, PC Kid 2, Long Nose, Goblins...) : 1 300 F. **Yannick GAILLARD, 20, rue des Abeilles, 13001 Marseille. Tél. : 91.50.02.00.**

Vds 10 jx Coregrafx : Son-Son 2, Heavy Unit, Chase HQ, Jackie Chan, PC Kid 2, FM Tennis : 200 F pce. **Christophe DUFLOT, 35, rue du Centre, 62170 Campigneulles-les-Petites. Tél. : 21.81.40.62.**

Vds PC Engine + 3 jx + dbleur : 1 050 F, port compris. **Cédric DEBAST, 4, av. du Grain-d'Or. Tél. : 41.63.08.87 (ap. 19 h).**

Vds 11 jx NEC : 200 à 250 F + NEC : 2 450 F à déb. **Thibaut BETHUNE, 16, rue de l'Aviation, 91600 Savigny-sur-Orge. Tél. : (16-1) 69.05.92.21.**

Vds NEC + 2 man. + 15 jx (Formation Soccer, Jacky Chan, Final Match, Tennis, etc.) : 2 500 F. **Gérard MAZARS, rue Jacques-Duclos, cité Nouvelle, T7, 93600 Aulnay-sous-Bois. Tél. : (16-1) 48.69.04.55.**

Vds CGX P. 5 + PC Kid II, Jackie Chan, Marchen Maze et Cyber Core : 1 500 F, CD ROM + Pang, px : 2 500 F. **Yann MARTEL, 20, rue du Clos-Noël, 50120 Equeurdreville. Tél. : 33.08.01.61.**

Vds PC Engine + 3 jx (Super Star Soldier) : 1 100 F. **Benoît LECLERCQ, 25, av. de la Victoire, 59220 Wasquehal. Tél. : 20.98.09.33 (ap. 18 h).**

Vds : Legend Ary Axe + Tale of Monster Path : les 2 : 380 F. **Florian PAMBRUN, 24, rue Léon-Frot, 75011 Paris. Tél. : (16-1) 43.71.43.24.**

Coregrafx TBE + 4 jx (Barunba, Saint, Dragon, etc.), px : 1 100 F. **Simon VAN DAELE, 33 bis, rue Anatole-France, 27780 Garennes-sur-Eure. Tél. : 32.26.17.96.**

Vds Coregrafx + 3 jx (FM Tennis, etc...) + 2 joy + quint. + branchements : 999 F. **Pierre TREVILLY, 14, rue Bourke, 56100 Lorient. Tél. : 97.21.66.44.**

Vds Supergrafx + 8 jx : Ghouls'n Ghost, Grant Zort, Bettle Ace, etc. **Arnaud SULTAN, 2, villa Manuella, av. du Maréchal-Leclerc, 06270 Villeneuve Loubet. Tél. : 93.73.32.81.**

Vds Supergrafx + 6 jx : PC Kid 2, 1941, Aldyness, FM Tennis... **Vincent CLERC, 42, allée Marcel-Pagnol, 71000 Macon. Tél. : 85.34.80.62.**

Vds Supergrafx + 3 jx + NES + 5 jx, val. : 4 600 F, px : 2 900 F. **Alexandre BELLOS, 58, rue Louise-Michel, 92300 Levallois-Perret. Tél. : (16-1) 47.37.54.76.**

Vds SGX + 10 jx + 3 pad (2 AV) + quint. (Populous, TV Foot, SSS, Nin. Spirit, etc...), px : 4 200 F. **Stéphane BABICZ, 22, rue Thiers, 95220 Herblay. Tél. : (16-1) 34.50.92.31.**

Vds SGX + man. + dbleur + 3 jx (Populous + F1 circ. + Cyber Core) : 1 500 F. **Jean-Baptiste ROUSSEAU, route Royale, 78580 Les Alluets-le-Roi. Tél. : (16-1) 39.75.42.18 (av. 19 h, sauf W.-E.).**

Vds NEC Supergrafx + 8 jx : Ghouls'n Ghost, Gran Zort, Jackie Chan, etc. **Arnaud SULTAN, 2, villa Manuella, av. du Maréchal-Leclerc, 06270 Villeneuve-Loubet. Tél. : 93.73.32.81.**

Vds SGFX + 8 jx : 1941, G & G, Grandzork... + Xeipro + Ultimate + quint., TBE : 2 500 F. **Sylvain BLANDEL, 1, rue Porte-Côte, 41000 Blois. Tél. : 54.74.89.63.**

Vds SGX + Ghouls'n Ghost, 2 man., quint., btes, not., gar. : 1 250 F. Vds jx de 80 à 350 F : PC Kid... **Ozy KIDOUCHIM, 11, allée Georges-Rouault, 75020 Paris.(16-1) 43.66.63.89.**

Vds SGX : 1 000 F, Granzort : 300 F, tt : 1 200 F. **Axel ACKER, 2, rue de la Fontaine, 93205 Saint-Denis. Tél. : (16-1) 42.35.60.09.**

Vds Supergrafx + 5 jx (PC Kid 2 + Ghouls'n Ghost + Granzort + Final Soldier + Cybercore) : 1 800 F. **Raphaël CATIN, 50, rue Emile-Zola, 94450 Limeil Breuannes. Tél. : (16-1) 45.69.62.31.**

Vds SGX + quint. + joy + 8 jx (Ghouls'n Ghost, D. Moon., A. Blaster, Cadash, Vigil., D. Legend), px : 2 800 F. **Arthur HUGOT, 5, place de la Comédie, 79000 Niort. Tél. : 49.28.48.16.**

Vds Supergrafx + 2 jx, vds Coregrafx + 2 jx, vds jx. **Jean-Daniel LEVALLOIS, 3, allée du 8-Mai-1945, 92150 Suresnes. Tél. : (16-1) 47.28.77.93.**

Vds Supergrafx + adapt. CD + CD ROM + 2 jx CD, TBE : 2 600 F. **Wakeel PEERUN, 62, rue du Maréchal-Murat, 77340 Pontault-Combault. Tél. : (16-1) 64.40.53.85.**

Vds SPGX (déc. 91) + 2 joy + quint. + 4 jx + péri. + trans., TBE, ss gar., val. : 3 000 F, px : 2 500 F. **Christophe DANGEUL, tour Août, 20, av. Les Champs Lasniers, 91940 Les Ulis. Tél. : (16-1) 69.07.98.02.**

Vds Supergrafx + 8 jx : 1 800 F. Vte sép. poss. ou éch. ctre Super NES + 2 jx. **Jean-Philippe NICOLAS, 30, rue Saint-Saens, 95500 Gonesse. Tél. : (16-1) 39.85.50.80.**

Vds NEC portable GT + 3 jx (Vigilante, Heavy Unit et Niron Ninja) : 1 600 F. **Ermel SAUVETRE, 11, rue des Rosiers, 78480 Verneuil-sur-Seine. Tél. : (16-1) 39.71.11.47.**

Vds PC Engine GT + 3 jx + transfo. + piles et chargeur, ss gar., px : 2 100 F. **David HECQ, 517, rue La Fontaine, 62110 Henin Beaumont. Tél. : 21.75.53.89.**

Vds PC Engine GT ss gar. + 2 jx PC Kid 2 + Adv. Island + adapt. sect., px : 2 200 F. **Wilfried LACROUTE, 5, résidence du Vieux-Moulin, 91350 Grigny. Tél. : (16-1) 69.06.53.56.**

Vds Turbo GT NEC (état neuf) + 9 jx + adapt., px : 3 500 F. **Roland LACOUTURE, 63, rue A.M.-Colin, 94400 Vitry-sur-Seine. Tél. : (16-1) 46.82.62.24 (ap. 18 h).**

Vds PC Engine GT + 3 jx (Jacky Chan, PC Kid 2...), val. : 3 650 F, px : 2 200 F. **Stéphane PRATS, 155, rue de Ménilmontant, 75020 Paris. Tél. : (16-1) 47.97.12.30.**

Vds NEC GT + Cybercore : 1 490 F & Ad. Isl., FMT, Ninja Sp., Splatter, W. Bomb., Ch. Chase, PC Kid., G. 88. **Sylvain GREGOIRE, 4, place Saint-Léonard, 14600 Honfleur. Tél. : 31.89.30.22.**

Vds PC Engine GT, TBE + jx (PC Kid 2, Jacki J., Dragon S.), ss gar. + transfo. : 2 000 F. **Olivier DUNAND, 32, av. de Verdun, 74100 Annemasse. Tél. : 50.37.58.39.**

Vds PC Engine GT + PC Kid 2, px : 1 750 F ou seule : 1 600 F. **Mathieu GUILLAUME, 15, rue de Rechièvre, 89580 Gy-L'Evêque. Tél. : 86.41.61.78.**

Vds Turbo GT, TBE, ss gar., déc. 91 + Cyber Core + Ninja Spirit : 1 700 F. **Christophe MANZONI, 15, bld Saint-Germain, 75005 Paris. Tél. : (16-1) 43.54.37.03.**

Vds GT Turbo, TBE + 2 jx : 1 900 F. **Emmanuel MARIO, 8, rue Bessière, 82000 Montauban. Tél. : 63.66.49.05.**

Vds, ach., éch. jx NEC et MD. Cher. World Jockey sur NEC. **Club NEC Mega 69. Tél. : Lyon. Tél. : 78.39.31.41.**

Supergrafx + 5 jx (Battme Ace), éch. ctre MD ou Superfamicom + 3 jx. **Alexandre. Tél. : (16-1) 39.75.79.50.**

Vds Supergrafx (déc. 91) + 2 joy + quint. + 4 jx + câble + péri. + bte ss gar. : 2 500 F. **Christophe DANGEUL. Tél. : (16-1) 69.07.98.02.**

Vds Power Eleven sur PC Engine : 150 F + dbleur : 90 F. **Christophe. Tél. : (16-1) 47.66.27.99.**

Vds NEC 2 + quint. + 4 joy + 11 jx (FMT, PC Kid 2...), val. : 5 500 F, px : 2 500 F. Vds Actraise. **Cédric. Tél. : (16-1) 42.50.53.50.**

Vds SG + 2 man. + 1 quint. + 4 jx : 1 800 F. Vds jx NEC (Power Eleven). **Mickaël. Tél. : (16-1) 64.34.13.04.**

Vds NEC et SFC, journaux jap., px à déb. **Mathieu. Tél. : (16-1) 45.85.11.53.**

Ach. jx NEC de 100 à 150 F, faire offre. **Ludovic. Tél. : (16-1) 39.91.92.85.**

Vds Coregrafx 2 ss gar. + 6 jx (PC Kid 2, Cadash...) + 2 joy + quint. : 1 800 F à déb. **Nicolas LANGOT. Tél. : (16-1) 30.76.05.93.**

DIVERS

Vds GG + 2 jx + adapt. MS + 2 jx (GG : Colums, Joe Montana, MS : Wonderboy, Pacmania. **Pascal FERNANDEZ, 81, rue de Juvisy, 91200 Athis-Mons. Tél. : (16-1) 69.38.25.98.**

Vds jx GG : Out Run : 230 F, G-Loc : 205 F, Shinobi : 205 F. **Christophe LE COZANET, Les Aloès e Balestrino, 20000 Ajaccio. Tél. : 95.21.76.61.**

Vds GG + 3 jx (Sonic, Aleste, Monaco + adapt. secteur + adapt. MS, ss gar., px : 850 F. **Jean-Marie MIRGON, 8, rue du Diapason, 44300 Nantes. Tél. : 40.76.30.97.**

Vds GG (TBE) + 5 jx (Columns, Sonic, Mickey, Shinobi, Super Monaco GP), px : 1 400 F (val. : 2 000 F). **Arnaud JALBY, 1, allée Blériot, 93270 Sevran. Tél. : (16-1) 43.84.74.79 (ap. 18 h).**

Vds GG + jeu (GG, Shinobi, Supermonaco) + Mastergear + Moonwalker : 900 F. **Gerald MORNET, 54, rue Pasteur, 78120 Rambouillet. Tél. : (16-1) 34.83.39.46.**

Vds GG + 3 jx (Out-Run, G-Log, Columns) + adapt. SMS/GG : 1 000 F mini. **Marc HERRERA, chemin du Quillet, 31490 Brax. Tél. : 61.06.75.67.**

Vds Psychic World sur GG : 100 F, ach. Sonic sur GG ou Master System : 150 F. **Fabrice BOUDSOCQ, 3, rue des Ecloseaux, 02500 Ohis. Tél. : 23.97.47.27.**

Vds GG (ss gar.) + Wonderboy + Colums + Moonwalker + Master Gear + transfo., px : 1 400 F. **David NAZARUK, 15, rue Lamartine, 94500 Champigny. Tél. : (16-1) 48.80.78.78.**

Vds GG + 4 jx + sect. + Master Gear + 2 jx MS (Asterix, Kick Off), val. : 2 900 F, px : 1 800 F. **Denis HENNEQUIN, 1, rue de Bavière, 54500 Vandoeuvre. Tél. : 83.56.29.75.**

Vds GG + 12 jx (ss gar.) + alim. secteur + Master Gear : 2 000 F. **Alexis ROLLAND, 122, chaussée Jules-Cesar, 85520 Osny. Tél. : (16-1) 30.32.37.34.**

Vds jx GG, Sonic et Shinobi : 170 F ou 300 F les 2, TBE. **Maxime SOURGEN, 27, rue de Choizy, 94140 alfortville. Tél. : (16-1) 49.77.60.39.**

Vds GG + 3 jx (Sonic, etc.), TBE : 900 F. Vds Paladium en 41 : 80 F et Carart : 100 F. **Frédéric COSTA, 124, bld Auguste-Blanqui, 75013 Paris. Tél. : (16-1) 43.31.76.92.**

Vds GG + adapt. cart. Sega + 5 jx (Mickey, Shinobi, Wonderboy, etc.) : 1 300 F. **Marie CHATEAU, Bois-de-Lune, 73700 Montgenix-Bourg-Saint-Maurice. Tél. : 79.07.17.92.**

Inscris-toi à « Processor» nouveau club Superfamicom, NES, Super Nint. Ech., vds, ach. **Sébastien DEGOUY, 43/40, rue d'Aquitaine, 57160 Moulins-les-Metz. Tél. : 87.63.14.29.**

Vds GG + 3 jx + adapt. sect. + adapt. Master Gear (TBE) + not. : 1 300 F. **Julien MARTINI, 1, impasse des Peupliers, 13008 Marseille. Tél. : 91.80.34.37.**

Vds jx GG Super Monaco GP + Joe Montana 1 : 1 400 F, TBE. **Alexandre CHERUEL, 1, rue des Bourgignons, 91230 Montgeron. Tél. : (16-1) 69.83.26.10.**

GG + 3 jx Sonic, Psychic World, Columns + adapt. secteur, peu servi : 950 F. **Sébastien MIRABEL, 54, bastide de Chantemerle Le Thor, 04200 Sisteron. Tél. : 92.61.44.44.**

Vds GG + 6 jx (Sonic, Mickey, Donald,...) + adapt. Master System + tranfo., px : 1 600 F. **Eric GOURMELEN, 31, rue Pierre-Loti, 06160 Juan-les-Pins. Tél. : 93.67.25.29.**

Vds GG + 3 jx + adapt. sect. + sacoche. Px : 1 400 F, ss gar. **Mohamed MERCHICHE, 11, rue des Saules, 94410 Saint-Maurice. Tél. : (16-1) 43.53.31.30.**

Vds GG + 2 jx : Sonic, Colums + adapt. secteur. Px : 1 200 F. **Bruno FRANCESCHIN, 17, av. Louis-Rémy, 92700 Colombes. Tél. : (16-1) 42.42.30.98.**

Vds GG + Columns TBE : 900 F, jx G-Loc : 200 F, Wonderboy : 200 F. **Nicolas COUPE, 24, rue Jules-Ferry, 59127 Walincourt-Selvigny. Tél. : 27.78.83.98.**

Vds GG TBE + Super Monaco GP + Columns + Sonic env. : 900 F. **Fabien LAINE, 2, allée des Mésanges, 94440 Villecresnes. Tél. : (16-1) 45.99.47.66.**

Vds GG TBE + Sonic + Shinobi + adapt. sect., val. : 1 685 F, px : 1 400 F ! **Philippe JACQUEMOND, 338, allée de Bordeaux, 33470 Gujan-Mestras. Tél. : 56.66.85.90.**

Vds 11 jx GG : 1 200 F à déb. **Gregory THIERY, 63, rue Servan, 75011 Paris. Tél. : (16-1) 47.00.08.15.**

Vds GG + 10 jx, px : 1 700 F. Vds Raiden pour SFC : 400 F. **Sandrine CAMPS, La Mazenode, bât. E2, av. Mireille-Lauze, 13010 Marseille. Tél. : 91.42.96.02.**

Vds GG neuve + 3 jx Sonic, Donald D., Columns + adapt. secteur + adapt. Mastergear : 1 200 F. **Romain, 2, bld Saint-Denis, 92400 Courbevoie. Tél. : (16-1) 47.88.74.18.**

Vds jx sur SFC et NEC. Vds Lynx + jx (1 000 F). **Pascal MEROU, 47, rte d'Espagne, 31300 Toulouse. Tél. : 61.44.72.27.**

Vds SFC + 3 jx : Zelda 3, Un Squadron, Thunder Spirit. Px : 2 990 F, cause dble emploi. **Alexandre TISSOT. Tél. : (16-1) 45.48.93.01.**

Vds jx SFC : Super Pro, Base Ball : 350 F. Vds le lot final Fight + Gradius 3 : 600 F. **Patrick VIOLET, 88, rue Armand-Silvestre, 92400 Courbevoie. Tél. : (16-1) 47.89.40.33.**

Vds sur SFC Pro-Soccer, Actraiser, Pilot-Wings : 380 F pce, F-Fight : 400 F ou éch. **Damien MARRES, Domaine Cybert, 84820 Visan. Tél. : 90.41.94.38.**

Vds sur SFC Mario 4 : 300 F et F1 Exhaust Heat : 500 F. **Régis BERTHON, 68, rue d'Enghien, 95600 Eaubonne. Tél. : (16-1) 39.59.64.32.**

Vds jx Neo-Geo, SFC et NES. **Patrick NALLINO, 1, impasse Les Malines, 91090 Lisses. Tél. : (16-1) 60.86.23.25.**

Vds nbx jx sur SFC. **José JOACHIM, 114, av. de Villiers, 75017 Paris. Tél. : (16-1) 43.80.91.78.**

Vds Raiden et Lagoon sur SFC et ach. Super Spy sur Neo-Geo : 700 F. **Mathieu SUSINI, 5, allée des Petits-Prés, 78990 Elancourt. Tél. : (16-1) 30.51.49.48.**

Vds SFC + 7 jx : 3 900 F ou éch. ctre Neo-Geo + jx. **Vincent ROSSI, 3, rue Jean-d'Estienne-d'Orves, 94170 Le Perreux-sur-Marne. Tél. : (16-1) 43.24.26.59.**

Vds SFC + 2 joys + péritel + correcteur + 7 jx (Ghouls'n Ghost, Exaustheat), px : 4 800 F. **Sylvain GUEGO, 2, allée de Planton, 40000 Mont-de-Marsan. Tél. : 58.46.44.81.**

Vds jx SFC : Lagoon et Populous : 350 F pce. Rech. contact sur Paris. **Alban LEONARD, 40, rue Robert-Moisy, 92160 Antony. Tél. : (16-1) 46.68.42.91.**

Vds jx SFC : Contra Spirit : 500 F, Super G. and G. et EDF : 400 F et Castlevania 4. **Frédéric VOLKER, 7, cité Martignac, 75007 Paris. Tél. : (16-1) 45.55.05.75.**

Vds SFC ss gar. + 2 man. + « Final Fight« : 1 900 F. **Nicolas VIGNERON, 4, chemin des Layons, Mainguerin, 78660 Ablis. Tél. : (16-1) 30.59.00.60.**

Vds SFC + Super Formation Soicer, Joe and Mac, etc. : 3 500 F. **Romain DELAHAYE, 36, av. de la Bourdonnais, 75007 Paris. Tél. : (16-1) 47.53.90.45.**

Vds Final-Fight sur SPC neuf ss embal. + not. jamais servi. **Julien LAMBEL, Bord de Fromental, 87250 Bessines. Tél. : 55.76.02.05.**

Vds ou éch. jx SFC : Lagoon et Augusta Golf. **Nicolas DELBARD, rés. Cambaceres, appt 75, 825, av. du Comte de Nice, 34080 Montpellier. Tél. : 67.75.77.58.**

Vds jx SFC : F-Zero, Foot, etc. Vds jx Neo-Geo : Trash Rally, Golf, etc. **Frédéric DUFRESNE, 23, rue du Midi, 94300 Vincennes. Tél. : (16-1) 43.28.32.92 (ap. 20 h).**

Vds SFC + 9 jx : Zelda, Contrasoul, Blader, Rushing Beat, etc. : 4 000 F. **Hakim RAHMANI, 97, rue de la Folie Méricourt, 75011 Paris. Tél. : (16-1) 47.00.89.83 (ap. 19 h).**

Vds jx SFC : Castelvania, Contra, Super GG, Final Figtguy, Actraiser Goemon. **Frédéric BAK, 147, bloc Dupuytren, 59600 Maubeuge. Tél. : 27.65.61.83.**

Vds, éch., ach. jx SFC. Poss. Joe Mac, Contra Ranma, Hattrick Hero (foot), rech. Super off Road. **Tuan LOGIREM, 2, rue Follerau, 13090 Aix-en-Provence. Tél. : 42.20.21.08.**

Vds sur SFC : Final Fantasy 4 : 390 F et sur Gameboy : Castlevania 2 : 200 F. **Cedric COLLEMINE, 155, rue de Boissise, 77190 Dammarie-les-Lys. Tél. : (16-1) 64.39.22.28 (ap. 18 h).**

Vds pour SFC Thunder Spirit neuf : 400 F, poss. éch. ctre Geo, Mon Fight et autre. **Dek SINGHAUARA, 5, rue Franklin, 10600 La Chapelle-Saint-Luc. Tél. : 25.74.13.89 (ap. 19 h).**

Vds ou éch. jx sur SFC ou MD. **Romain DELTEIL, 7, rue de Rungis, 75013 Paris. Tél. : (16-1) 45.80.86.99.**

Vds SFC + 2 jx : Thunder Spirit, px à déb. **Julien SANVICENS, 75, rue H.-Barbusse, 69600 Oullins. Tél. : 78.50.60.68.**

Vds Actraiser + Goemon Fight : 550 F. Ach. Area 88 : 300 F maxi ou éch. **Sylvain BLANCHOT, Glux-en-Glenne, 58370 Villapourçon. Tél. : 86.78.63.55.**

Vds jx SFC Final Fight et Joe & Mac : 400 F pce. **Frédéric RATELET, 35, rte de Châteauneuf, 18570 Trouy. Tél. : 48.20.38.51.**

Vds, ach., éch. sur SFC. Poss. Aera 88, SFSoccer, Contra Spirit. **Simon BREUVART, 1147, rue du Halage, 62400 Bethune. Tél. : 21.56.38.52.**

Vds SFC + 1 jeu (Rocketeer), etc., px : 2 000 F (poss. 10 jx : Contra Spirit...). **Lim Hour YOU, 49, rue Marcel-Defrance, 10600 La Chapelle-Saint-Luc. Tél. : 25.74.31.17.**

Vds jx SFC Joe et Mac, Y's, Actraiser, R-Type... **Paul MALIGNAC, 23, av. Bosquet, 75007 Paris. Tél. : (16-1) 45.55.51.66 (répondeur).**

Vds pour SFC : Actraiser, Bombuzal, SD Great Battle : 500 F (px à déb.). **Vincent CRAMARO, 65, rue de l'Amiral-Roussin, 75015 Paris. Tél. : (16-1) 45.33.07.16.**

Vds SFC + 1 jeu : 1 800 F. Vds jx SFC (Final Fight, Zelda 3...). **David PEINADO, 1, rue des ormes, 94120 Fontenay-sous-Bois. Tél. : (16-1) 48.76.81.97.**

Vds SFC ss gar. + Contraspirit et Rushing Beat. Vds CPC 6128 + ou éch. **Franck LEGOUT, 55, rue du Mans, 61000 Alençon. Tél. : 33.29.64.30.**

Vds SFC + 6 jx (Tennis, Castl. 4, Zelda 3, etc.) + Xeisfc : 4 800 F ou éch. ctre Neo + 3 jx + Memory Card. **Olivier NIOBEY, 28, rue de Lorraine, 94700 Maisons-Alfort. Tél. : (16-1) 43.53.18.50.**

Vds SFC 60 Hz + 2 pads + alim. + correcteur + péritel + jeu : 1 690 F. Ech. jeu SFC. **Laurent LEMONNIER, 19, rue Veronese, 59800 Lille. Tél. : 20.31.08.74.**

Vds SFC + Zelda 3 : 2 000 F + Coregrafx + 5 jx : 1 000 F + NES et 127 jx : 4 500 F. **Philippe LEE, 3, rue Marie-Louise, 93500 Pantin. Tél. : (16-1) 48.44.55.13.**

Vds pour SPF Actraiser : 250 F, Zelda 3 : 400 F ou éch. ctre Mario 4 ou Super Ghouls'n Ghost. **Franck GUILLON, 95, av. du Groupe-Morgan, 06700 Saint-Laurent-du-Var. Tél. : 93.14.62.14.**

Vds CPC 464 coul. + écran vert + adapt. TV + 1 M + 17 K7 (53 jx) : 600 F. **Yannick BOUDELLAL, résidence Guynemer, 95, rue Henri-Dunant, 59100 Roubaix. Tél. : 20.73.53.83.**

Vds CPC 464 + 2 man. + 50 jx (Kick Off, Fire and Forget). **Fabien HYPPOLITE, La Foye-la-Peyratte, 79200 Parthenay. Tél. : 49.64.37.14 (ap. 20 h).**

Vds CPC 6128 + joy + 100 jx + revues, écran coul., px : 1 500 F. **Edouard BAUDRY, 6, rue de l'Essai, 75005 Paris. Tél. : (16-1) 43.31.75.65.**

CPC 6128 + 2 joy + 1 dbleur + 80 jx : 2 500 F. **Olivier DECOUTERE, Côte Saint-Eustache, 14370 Argences. Tél. : 31.23.64.60.**

Vds Atari 2600 + 2 man. + 5 K7 peu servi, px : 500 F. **Cyrille THERAGE, 33, rue Ghesquière, 59221 Bauvin. Tél. : 20.86.84.38.**

Vds CPC 6128 2 man. (coul.) + 2 compil : 2 500 F. **Guillaume BERLANGER, 6A, rue Crinas prolonger, Le Petit Saint-Nicolas, 13007 Marseille. Tél. : 91.31.46.78.**

Vds CPC 464 + 24 jx : 1 000 F. **François PIAT, 11, rue Demagnez, 60100 Creil. Tél. : 44.55.47.13.**

Vds PC 386, 2 Mo, HD, DD 40 Mo, DOS, souris, man., jx, écran SVGA, TBE, ss gar. : 7 000 F. **Erik JEAN-MARIE, 24, rue du 11-Novembre, 78700 Conflans-Sainte-Honorine. Tél. : (16-1) 39.19.89.04.**

Vds CPC 6128 + moni. coul. + 2 joy + 150 jx (2 000 F). **Nicolas ALLOU, 39, av. du Maréchal-Joffre, 60500 Chantilly. Tél. : 44.58.56.30.**

Vds CPC 6128 + TBE + jx + 2 cart. : 3 000 F. **Freddy COUSIN, 22, rue Fernand-Lemercier, 62140 Huby-Saint-Leu. Tél. : 21.86.03.33.**

Vds PC 1640 DD 20 M, souris + log. **Nawal AOUAD, 2, rue Blondel, 92400 Courbevoie. Tél. : (16-1) 47.89.47.52.**

Vds CPC 6128 coul. + 2 joy, nbx jx, TBE : 1 950 F. **Stéphane KRIEF, 43, rue de Citeaux, 75012 Paris. Tél. : (16-1) 43.46.80.18.**

Vds PC coul. + moni. 2 lect. 5 1/4, 640 KB + nbx jx + 2 man. + phaser ; 2 000 F. **Ivan FAVERO, 50, rue Bobillot, 75013 Paris. Tél. : (16-1) 45.88.44.90.**

CPC 6128 coul. + 400 jx + 3 joy + revues + bte : 4 000 F (+ port), TBE. **Gilles GAULIER, rue Erasme-Guichet, 13220 Châteuaneuf-les-Martigues. Tél. : 42.76.17.58.**

Vds CPC 6128 coul. + joy + D7, px : 2 000 F, TBE. **Jérôme RETRU, rue des Hautes-Portes, 27670 Bosc, Roger-en-Roumois. Tél. : 35.67.25.32.**

Vds CPC 6128 + 12 jx + joy + revues + demo : 2 000 F. **Michael-Steve PATAY, Le Cret-Midon Longessaigne, 69770 Montrotier. Tél. : 74.26.31.24.**

Vds CPC 6128 TBE, mon. coul. + jx + joys, val. : 3 150 F, px : 1 000 F. **Olivier CALPENA, 8, voie de Wissous, 91300 Massy. Tél. : (16-1) 69.20.35.15.**

Vds CPC 464 + moni. coul. + 60 jx + 2 joy, bon état, px : 1 500 F. **Alain DUMONT, Orée de Sénart, bât. Esope, 91210 Draveil. Tél. : (16-1) 69.03.13.59.**

Vds 6 jx + Vectoria 3D pour CPC 6128, bte et manuel 50 % du px, tbre pour liste + 1 d. **Jean-Luc CLERC, rue Pierre-Loti, 47110 Saint-Livrade-sur-Lot. Tél. : 53.01.38.35 (ap. 20 h).**

Vds CPC 6128 coul. + nbx jx. **Thomas MAYET, La Baudière, 38840 Saint-Lattier. Tél. : 76.64.51.90.**

Vds CPC 6128 + jx + D7 vierges + prog. + manuels + joy + fiches + meuble, px : 2 500 F. **Stéphane BARBERYE, 47, rue de Cherelles, 77140 Nemours. Tél. : (16-1) 64.28.21.30.**

Vds moni. CPC 6128 coul. : 900 F à déb. **Nicolas DUVERNOY, 17, rue Henri-Barbusse. Tél. : (16-1) 45.99.46.62.**

Vds nbx jx CPC 6128. **Pascal POTTIER, 18, cour du Lieu Bunout, 14130 Pont-L'Evêque. Tél. : 31.64.03.10.**

Vds CPC 6128 coul. + 70 D7 + joy : 1 400 F. **Alexandre REBILLARD, 36, rue de l'Eglantier, 95800 Cergy. Tél. : (16-1) 30.38.54.37.**

Vds CPC 464 coul. + 50 jx + 2 joy + manuel : 1 290 F. **Rodrigue OYER, 518, rue de Conninchun-Beuvrequen, 62250 Marquise. Tél. : 21.92.74.04.**

Vds CPC 464 + 4 jx + joys + écran mono. + câble : 1 500 F. **Thierry GLONDU, 45, rue Mathias-Grunewald, 68200 Mulhouse. Tél. : 89.59.03.64.**

Vds CPC 6128 + 108 jx + écran coul. + pist. + joy + manuel + man. : 2 000 F. **Yohan TOUZARD, 31, rue Alexandre-André, 76330 Notre-Dame-de-Gravenchon. Tél. : 35.38.05.42.**

Vds SFC + 8 jx + 2 man. + 2 JB King + 8 jx, val. : 9 310 F, px : 4 500 F. **Philippe POTTIER, 7, rue Jules-Sopervielle, domaine La Perussonne, 13400 Aubagne. Tél. : 42.03.72.14.**

Vds PC 80386 + DD + moni. + jx + util. : 8 000 F. **Christophe LEQUIPE, 130, rue Jean-Jaurès, 95870 Bezons. Tél. : (16-1) 30.76.00.16.**

Vds Neo-Geo + 2020 + asso. 2 + NAM 75. Ach. jx CD NEC. Vds Gameboy + jx. **Ludovic BROTONNE, 50, rue Gauthey, 75017 Paris. Tél. : (16-1) 42.29.25.89.**

petites annonces

Vds CPC 464 + 3 jx (Strider, Chase H.Q., Tortues), px : 850 F. **Stéphane PARRA, 35, av. Georges-Brassens, 33450 Ambarès et Lagrave. Tél. : 56.38.91.37.**

CPC 6128 sans jx, TBE + manuel + 1 joy : 1 300 F. **Luc STERIN, 166, rue du Tourtet, 62350 Saint-Venant. Tél. : 21.27.50.24.**

Vds CPC 6128 coul. + 30 jx + 20 D7 + joy + revues : 1 400 F ou ctre TV coul. **Daniel AOBDIA, 52, rue Jean-jaurès, 92170 Vanves. Tél. : (16-1) 46.42.31.08.**

Vds CPC 464 TBE + 2 man. + log. et câble télécharg. + 100 jx, moni. coul. **Pierre BRIAUT, route de la Digne, 11300 Limoux. Tél. : 68.31.34.66.**

Vds CPC 6128 coul. + jx + revues : 1 500 F. **Edouard BAUDRY, 6, rue de l'Essai, 75005 Paris. Tél. : (16-1) 43.31.75.65.**

Vds CPC 6128 coul. 128 K + 150 jx, px à déb. ou éch. ctre Neo-Geo + 2 jx (Magilord). **Pierre-Alexandre CHAMPIAUX, 35, rue Montera, 75012 Paris. Tél. : (16-1) 49.28.98.45.**

Vds CPC 464 coul. + K7 de démonstration + manuel + 15 jx, joy. **Laurent SANTELLI, 3, av. François-Vidal, 13080 Luynes. Tél. : 42.24.10.62.**

Vds CPC 6128 coul. + jx + manuel + joy : 1 800 F max. à déb. **Antoine NIGRIS, La Campalauzie Terssac, 81150 Marssac. Tél. : 63.54.56.58.**

Vds CPC 6128 + 64 jx + bible des Pokes 1 et 2, val. : 6 500 F, px : 2 000 F. **Vincent GRAVIER, chemin du Cros, Le Gourguet, 11160 Caunes Minervois. Tél. : 68.78.00.82 (ap. 18 h 15).**

Vds CPC 6128 coul. + 110 jx, joy, bte rangt : 2 000 F. **Cedric GUILLERME, 5, rue Jacques-Prévert, 44620 La Montagne. Tél. : 40.65.91.34.**

Vds CPC 6128 + nbx jx + joys + manuels + mag. + access., TBE : 2 500 F. **Pierre DESBOEUF, Cavernes, 33830 Belin-Beliet. Tél. : 56.88.01.58.**

Vds Atari 1040 STF + 60 jx + man., TBE : 2 000 F. **Olivier GIRARDINI, Clairivaux, 38680 Saint-Just-de-Claix. Tél. : 75.48.40.91.**

Vds Atari 1040 STE, TBE + D7 + manuels, px : 2 500 F ou éch. ctre SFC ou MD. **Romain LENDAIS, 28, rue des Vignes, 89500 Villeneuve-sur-Yonne. Tél. : 86.87.14.71.**

Vds Atari 520 STE, TBE + nbx jx, val. : 6 000 F, px : 2 500 F. **Nicolas GIMARD, 69, bld Brune, 75014 Paris. Tél. : (16-1) 45.45.57.11.**

Atari 7800 (ach. 01/92) + 4 cart., val. : 950 F, px : 700 F. **José DIAS, 39, av. Jean-Jaurès, 93300 Aubervilliers. Tél. : (16-1) 48.33.39.23.**

Atari 1040 STE, moni. coul., jx, disks, 2 joy, mble ordi., log. d'orig. + not., doc. **Bernard FOREST, 65C, rue des Lieutenants-Chauveau, 71100 Châlon-sur-Saône. Tél. : 85.43.21.99.**

Atari 800 XL + 32 cart. + lect. K7 : 1 800 F, CBS Coleco + adapt. VCS + 24 cart. + Turbo : 1 600 F. **Naxos, 4, rue de l'Ormeteau, 91420 Morangis. Tél. : (16-1) 64.48.49.66.**

Vds jx orig. sur Atari 520 STE (Toki, T2, Pang, Lotus, etc.) : 50 à 150 F. **Damien GAULT, 9, rue de Leuville, 91220 Brétigny-sur-Orge. Tél. : (16-1) 60.84.46.16.**

Vds Atari 1040 + joy + souris + jx + util. + écran : 3 600 F. **Peter VALTER, 21, av. Karl-Marx, 93000 Bobigny. Tél. : (16-1) 48.32.86.32 (18 à 21 h).**

Vds Atari 2600 + 3 joys + 23 jx (Soccer, Solaris, Superman, etc.) : 1 000 F. **Miguel Augusto DA SILVA ALVES, 16, rue des Rosiers, 92800 Puteaux. Tél. : (16-1) 47.73.82.16.**

Vds Atari 2600 + 3 jx + 2 man. + transfo., TBE : 600 F. **Ismaël MOUHAB, Jardin de la Mairie, 45390 Puiseaux. Tél. : 38.33.63.28.**

Vds Atari 2600 + 3 jx + 2 man., TBE : 250 F. **Matthieu PIHERY, 15, rue des Poilus, 59167 Lallaing. Tél. : 27.80.46.07.**

Vds Atari 2600 + 3 man. + 22 jx + not., px : 1 000 F. **Gaelle VOLCKER, 11, village Les Martins, 33390 Saint-Seurin-de-Cursac. Tél. : 57.42.82.82.**

Vds numéros de Micro News, joy, Génération 4, Club Nintendo et Vidéo 7 et Ordinateur Individuel. **Mario DUARTE, 3, Vieux-Moulin, 1213 Onex, Genève, Suisse. Tél. : 7.93.21.71.**

Vds 520 STE + 100 jx + joy lwfra Red + bte rgt + câble Minitel, px : 2 900 F. **Xavier OUSTRIC, 3, rte de Pezenas, 34530 aumes. Tél. : 67.98.22.82.**

Vds man. Neo-Geo, px : 230 F. **Fabrice BOUICHET, 29, rue de la Chabossière, 44340 Bouguenais. Tél. : 40.32.03.98.**

Vds A500 : extens. 512 Ko, lect. ext., moni. coul., souris, joy, 7 jx. **Celine JOLY, 118, rue Rambuteau, 75001 Paris. Tél. : (16-1) 45.08.54.66.**

Vds EXL 100, 64 Ko, K7 et cart., nbx jx et log. + init. Basic, px : 500 F. **Jérôme GENNERAT, 41, rue de la Garenne, 77130 Cannes-Ecluse. Tél. : (16-1) 64.32.48.75.**

Ech. ou vds GX4000 : 500 F ou ctre Sega MS + 2 ou 3 jx ou Gameboy 2 jx ou MD ou Lynx. **Damien JOLY, 12, av. Saint-Promasse, 04300 Forcalquier. Tél. : 92.75.18.14.**

Vds synthétiseur Yamaha PSS-280 + adapt. PA4 Yamaha, TBE, val. : 2 500 F, px : 1 000 F. **Stéphane LECUREUIL, 280, rte de Stalingrad, cité Jean-Lurçat, esc. 1, 97000 Drancy. Tél. : (16-1) 48.36.31.44.**

Vds cart. League Bowling sur Neo-Geo, px : 700 F. **Pascal PAMBRUN, 6, rue Saint-Denis, 95110 Sannois. Tél. : (16-1) 34.11.39.57 (ap. 20 h).**

Vds Amiga + nbx jx + 2 man. + souris : 2 500 F. **Stéphane DAURE, av. de l'Isle, Stade Municipal, 31800 Saint-Gaudens. Tél. : 61.89.08.87.**

Vds Coregrafx 600 F. Jx : Vigilante, Ninja Spirit, Dragon Spirit, Hurricane : 200 F pce. **Bruno VANNIER, 29, rue de la Prévoyance, 91200 Athis-Mons. Tél. : (16-1) 69.38.02.43.**

Vds ou éch. sur Super NES Mario 4 : 400 F ou ctre Contra Spirit (v. jap.). **David WROBEL, 3, rue Gustave-Delory, 59800 Lille. Tél. : 20.54.84.10.**

Vds GT + 5 jx : 2 000 F. Vds MD franç. + 11 jx. Vds NES + 4 jx + pist. : 700 F, MD : 3 000 F. **Stéphane AMGHAR, 4, allée Guynemer, 93300 Neuilly-sur-Marne. Tél. : (16-1) 43.08.63.24.**

Vds ou éch. Atari 2600 + 2 man. + 12 jx ctre Gameboy 1 ou 2 jx. **Alain RINGEARD, 29 bis, rue Dalou, 94400 Vitry-sur-Seine. Tél. : (16-1) 46.77.71.89.**

Vds jx SFC à 350-450 F. Jx NEC et jx NES. **Cyril. Tél. : (16-1) 45.51.25.00.**

Vds Famicom + 2 jx + 2 joy, état neuf : 2 000 F à déb. Ach. jx sur SFC. **Adel. Tél. : 42.52.44.96.**

Vds jeu SFC : 400 F (R-Type, Zelda 3, Super Ghouls'n Ghost, Soulblader FF, Goemon Fight). **Jean-Pierre DI NINO, 10, av. Jean-Mermoz, 57290 Fameck. Tél. : 82.58.11.23.**

Vds Atari 2600 + 2 man. + adapt. + 5 jx : 400 F. **Laurent FOLLEY, 49, rte de Sennece, 71000 Sance. Tél. : 85.29.99.07.**

Vds C64 + 20 jx + 1 man., px : 1 400 F. **Laurent OCCHIPINTI, 2, chemin du Vallon-des-Vaux, 06800 Cagnes-sur-Mer. Tél. : 93.07.32.47.**

Vds Gamegear + 3 jx : Sonic, shinobi et Columns + adapt. sect. : 1 300 F. **Luc MALAISE, chemin des Pachis, 55220 Villers-sur-Meuse. Tél. : 29.85.23.54.**

Vds jx pour Gamegear : Mickey, Gloc, Super Monaco GP et Out Run sur Paris RP. **Frédéric HALFON, 8 bis, rue d'Annam, 75020 Paris. Tél. : (16-1) 43.66.69.02.**

Vds Gamegear + transfo + Mastergear + 10 jx (Sonic, Ninja, Gaiden, Mickey...). Vds Gameboy + jx. **Jérôme BIHAN, 17, rue des Ajoncs-d'Or, 29260 Le Folgoët. Tél. : 98.83.34.42.**

Vds Gamegear + 3 jx (Mickey, Shinobi), ss gar., px : 950 F. **Cyril NAVARRO, 31, av. de Fontsainte, 13600 La Ciotat. Tél. : 42.83.27.09.**

Vds Gamegear + 5 jx (Colums, Mickey, Woody Pop, Super Monaco GP, Wonder Boy) : 1 400 F. **Raphaël ABITBOL, 44, bld de Revilly, 75012 Paris. Tél. : (16-1) 43.07.98.59.**

Vds Gamegear + 6 jx (Out Run, Shinobi, Colmns, Mickey, SMGP, Aleste) + câble : 1 500 F. **Valérian GRUNBERG, 33, rue du Barrage, 67300 Schiltigheim. Tél. : 88.83.27.28.**

Vds Gamegear + 7 jx (Ninja Gaiden, Shinobi, Monaco GP, Griffin, Psichyc World...), px : 1 700 F. **Itiro NEGISHI, 2, rue François-Couperin, 92400 Courbevoie. Tél. : (16-1) 43.34.03.96.**

Vds Gamegear + columns + adapt. Master-Gear à 700 F. **François CHABAUD, 70, cours Eugénie, 69003 Lyon. Tél. : 72.33.81.09 (ap. 17 h).**

Gamegear + 3 jx : Columns, Wonder Boy, Super Monaco GP : 1 450 F à déb. **Emmanuel DETANT, 18, impasse du Cattel, 62179 Wissant. Tél. : 21.82.46.74.**

Vds Gamegear + Sonic + adapt. sect. : 900 F (val. : 1 400 F) ss gar. **Pascal JOSSE. Tél. : 30.57.98.24.**

Vds Gamegear + adapt. Sega + 6 jx : 1 200 F. vds Gameboy + 5 jx : 750 F. Vds CDV + 7 films : 3 500 F. **Anthony PREZMAN, 10, av. Junot, 75018 Paris. Tél. : (16-1) 42.58.54.93.**

Vds Gamegear + 8 jx (Mickey, Shinobi, Ninja Gaiden,...), le tt : 2 300 F (sur Paris). **Romain SEIBEL. Tél. : (16-1) 45.67.19.61.**

Vds Gamegear : 1 200 F + adapt. + columns + Sonic (état neuf, ss gar.). **Maxime DELECOUR, 33, rue de Dunkerque, 06110 Le Cannet. Tél. : 93.69.91.49.**

Vds Gamegear + 3 jx (Columns, Wonder Boy & Chase HQ) : 1 000 F. Vds Gameboy + 9 jx : 1 100 F. **Jérôme DURAND, Les Ceps, N° 6, chemin des Mines, 83310 Cogolin. Tél. : 94.54.46.48.**

Vds Gamegear + 3 jx : Mickey, Putt & Putter + Gloc + Colums, le tt : 1 500 F, TBE. **Alain BAILLY, 53, cours Franklin-Roosevelt, 69006 Lyon. Tél. : 78.89.47.11.**

Vds Gamegear + 10 jx + adapt. sect. + adapt. MS, px : 1 500 F sur rég. **Eric TANTER, 188, rue de la Meuse, 45160 Olivet. Tél. : 38.69.63.29 (ap. 19 h).**

Vds Gamegear + 4 jx (Shinobi, Wonderboy, Colums, Mickey), TBE, px : 1 200 F + adapt. **Frédéric MOUREAUX, 79, rue des Acquevilles, 92150 Suresnes. Tél. : (16-1) 42.04.55.57.**

Vds Gamegear + Colums + Sonic : 1 190 F, urgent ! **Christophe LE COZANET, Les Aloes e Balestrino, 20000 Ajaccio. Tél. : 95.21.76.61 (ap. 18 h).**

Vds Gamegear neuve + 2 jx (Columns + Psychic World), px : 950 F. **Anne-Marie LAMBERT, 17, rue du Lac, 78480 Verneuil-sur-Seine. Tél. : (16-1) 39.65.80.15.**

Vds jx Superfamicom : Actraiser : 300 F, Contra Spirit : 500 F, Final Fight : 400 F. Ach. jx 300 F pce. **Julien DUPASQUIER, 43, chemin du Plat, 69130 Ecully. Tél. : 78.33.01.36.**

Vds Atari 2600 + 6 man. + 20 jx : 800 F à déb. **Laurent SENTUCQ, 5, rue Cugnot, 93250 Villemomble. Tél. : (16-1) 45.28.37.25.**

Vds Superfamicom + 8 jx + 2 SB Ming et 2 man., val. : 9 310 F, px : 4 500 F. **Philippe POTTIER, 7, rue Jules-Supervielle, 13400 Aubagne. Tél. : 42.03.72.14.**

Vds CPC 464 coul. + adapt. TV + env. 100 jx + 1 log. de dessin. Px : 2 500 F à déb. **Jérémy JUIN, 16, rue du général-de-Gaulle, 59242 Cappelle-en-Pevele. Tél. : 20.59.31.13.**

Vds Amstrad GX 4000 + 2 man. + 3 jx, état neuf, px : 700 F à déb. **Daniel ROGIER, 6, hameau de Provence, 30129 Redessan. Tél. : 66.20.31.60.**

Vds Superfamicom (gar. nov. 92) + Area 88 et Goemon Fight : 2 200 F. **David MUSIAL, 10, rue de Beauvais, 62710 Courrières. Tél. : 21.76.83.69.**

Vds CPC 6128 bon état + man. + jx + manuel + écran coul. : 2 000 F. **Olivier PERALES, 3, chemin des Iris, 30200 Bagnols-sur-Ceze. Tél. : 66.89.23.69 (ap. 18 h).**

Vds Atari 520 STF + monit. coul. + joy + souris + 80 disks + bte de rangt, px : 3 100 F. **Sébastien LEMPEREUR, 320, Balmont-la-Duchere, 69009 Lyon. Tél. : 78.43.29.10.**

Vds sur Superfamicom : Area 88 et Super Ghouls'n Ghost presque neufs : 450 F pce. **Benoit FAURE, 7, av. de Triel, 78540 Vernouillet. Tél. : (16-1) 39.71.79.75 (ap. 17 h).**

Vds PC 512 SD + acces. + jx + util. + moni. : 3 000 F + impri. DM1500 + cordon : 1 000 F. **Stéphane LAFON, 37A, rue des Pommiers, 93500 Pantin. Tél. : (16-1) 48.43.99.50.**

Vds PC 1512, 2 lect. + joy + souris + nbx jx, le tt : 2 600 F. **Jean RENNES, 31, promenade des Alluvions, 50000 Saint-Lo. Tél. : 33.05.13.33.**

Vds PC 1512 Amstrad + écran coul. + joy + pist. + manuels + jx + impri. : 2 000 F. **Christophe NEAU, 137, rue Oberkampf, 75011 Paris. Tél. : (16-1) 48.06.09.93.**

Vds C64 + impri., 41 disq. (200 jx) + 5 cart., etc. : 3 500 F à déb. **Sébastien VACCARELLA, 4, bld de Reims, 75017 Paris. Tél. : (16-1) 47.66.83.17.**

Vds Gamegear + 4 jx TBE : 1 000 F. **Pierre-Yves BERTHION, 34, rue Victor-Hugo, 50100 Cherbourg. Tél. : 33.93.16.21.**

Vds ou éch. Spaceharrier sur Gamegear ctre n'importe quel jeu : 200 F. **Mickaël GABLE, 20, rue de l'Est, 90000 Belfort. Tél. : 84.22.89.20.**

Vds Atari 2600 + 9 jx, val. : 1 500 F, px : 800 F. **Mickaël FOLOPPE, 1, rue du Garlaban, domaine des Bellons, 13800 Istres. Tél. : 42.55.47.02 (ap. 17 h 45).**

Atari Mega STE 4/40, écran NB, impri. laser SLMB04, lect. ext. D7. **Alexandre COPPET, 109, chemin des Hauts de Grijy, 78450 Villepreux. Tél. : (16-1) 34.62.92.49.**

Vds Atari 2600 + 10 jx + 2 man., px : 400 F. **Gérald QUEVAL, rte des Tuyas, 76110 Saint-Sauveur d'Emalleville. Tél. : 35.27.24.43 (ap. 19 h).**

Vds 12 jx 6128 : Top Gun, Bubble, Tortues, Miami Vice, etc., le lot : 300 F. **Frédéric GULESSERIAN, 5, allée Georges, 78530 Buc. Tél. : (16-1) 39.56.06.74.**

Vds jx SFC de 200 à 400 F : Super G.G., Zelda 3, Prosoccer, Actraiser, Goemon. **Christophe WAGNER, 1, rue Zimmer, 67610 La Wantzenau. Tél. : 88.96.30.83.**

Vds, ach., éch. jx Neo-Geo, bon px. Rech. contact Neo-Geo (Hérault de préf.). **Xavier BARQUIN, villa La Rocaille, CD N° 2, 34540 Balaruc-les-Bains. Tél. : 67.80.04.29.**

Vds impri. Amstrad DMP 2160 + log. : 1 500 F. **Christophe CALERO, rue de la Forterie, 27930 Sacquenville. Tél. : 32.34.00.05 (ap. 18 h 30).**

Vds pour SFC : Super Ghouls'n Ghost, F. Zero, Bombuzal. Cher. Contra Spirit (Haute-Savoie et Genève). **Cherif SEBILLOT, 227, chemin de la Grande-Pièce, 74100 Etrembières. Tél. : 50.36.59.45.**

Vds CPC 6128 Plus + 1 man. + 6 jx (Robocop, Barbarian, etc.), px : 3 500 F. **Mathieu BARA, 19270 Le Ray d'Ussac. Tél. : 55.84.20.02.**

Vds 30 pin's Atari Lynx (certains pas encore en France) : 500 F. **Fabrice AUTOUR, 44, rue Pierre-Brossolette, 91350 Grigny. Tél. : (16-1) 69.06.87.80.**

Vds Nintendo + 9 K7 + robot + pist. + 1 man. Turbo, val. : 5 000 F, px : 3 000 F. **Thomas GODIN, 588, chemin du Château-Vert, 83500 La Seyne-sur-Mer. Tél. : 94.06.76.94.**

Vds jx Neo-Geo + vds NEC SPGX à 700 F + Neutopia 2 : 300 F + Mégadrive + Sonic + Mickey : 1 000 F. **Djamel DJENADI, 13, impasse du Pont-Blanc, 93300 Aubervilliers. Tél. : (16-1) 43.52.15.13.**

Vds jx Famicom : Final Fight et Joe et Mac : 400 F pce ou éch. ctre Super Tennis. **Jonathan COLOMBO, 6 ter, rue d'Adria, 95120 Ermont. Tél. : (16-1) 34.14.55.93.**

Vds Superfamicom + Mario, env. 2 000 F + jx sur MD : 300 F. **Frédéric BUSCAIL, 22, rue du Pic-du-Gard, 31210 Montrejeau. Tél. : 61.95.68.07 (ap. 19 h).**

Vds cart. Riding-Hero pour Neo-Geo : 750 F, TBE. **Guillaume HOUDION, 11, place Saint-Louis, 92380 Garches. Tél. : (16-1) 47.41.91.20 (ap. 18 h).**

Vds GX4000 + 3 jx, val. : 1 250 F, px : 840 F ou éch. ctre Coregrafx avec ou ss jx. **Jérôme ARNAUD, 15, lot. Les Alobs, 43210 Basen Basset. Tél. : 71.66.91.51.**

Vds jx Superfamicom : Actraiser, Mario 4, Populous, Ys3, Zelda 3, Castlevania, etc. de 200 à 500 F. **David JUHENS, 42, bld Felix-Faure, 93300 Aubervilliers. Tél. : (16-1) 48.34.19.82.**

CPC 6128 + joy + monit. coul. + 60 jx + manuel, px : 2 000 F. **Jean PANTEL, 413, rue Mourgues, 30900 Nimes. Tél. : 66.64.75.91.**

Vds monit. coul. 1084P péritel : 1 000 F. Vds mon. CTM 644 péritel : 800 F. Ach. jx Superfamicom. **Benjamin BOULET, rue des Peyronnies, 58400 La Charité-sur-Loire. Tél. : 86.70.19.09 (W.-E.).**

Vds jx Atari 520 STF entre 10 et 20 F. Env. env. tbrée pour liste. **Emmanuel ALCARAZ, chez Maestro 18, Le Collet Blanc, 13119 Saint-Savournin. Tél. : 42.04.61.71.**

Vds GX 4000 abîmés : 150 F + jx de 100 à 300 F ou éch. ctre jx Lynx ou autres. **Abdelkader BOUDANI, 26, boucle de la Seille, 57290 Fameck. Tél. : 82.52.94.99.**

Vds CPC 6128 coul. TBE, 70 disks. **Alexandre REBILLARD, 36, rue de l'Eglantier, 95800 Cerey. Tél. : (16-1) 30.38.54.37.**

Vds SFC + 5 jx, le tt : 2 700 F ou éch. ctre Neo-Geo avec ou ss jx. **Guillaume BRETIN, 131, bld des Poilus, 44300 Nantes. Tél. : 40.50.15.27.**

Vds Coregrafx + Cybercore + 2 man. + 5pleur, val. : 1 290 F, px : 900 F. **Saad KERKOUB, 24, rue Joseph-Brunet, N. 405, 33300 Bordeaux. Tél. : 56.29.06.55.**

Vds CPC 6128 coul. + joy + 64 jx + impri. DMP + bte de rangt, px : 4 500 F. **Stéphane CHEVALLIER, Le Parc d'Egly, bât. 1, 91520 Egly. Tél. : (16-1) 60.83.16.45.**

Vds C64-128 + 50 jx + man. + clavier, px à déb. : 2 000 F. **Alain FREVILLE, 59, rue de romainville, 75019 Paris. Tél. : (16-1) 42.08.77.07.**

Vds 350 D7 3 1/2 Amiga. Ach. jx Megadrive-Superfamicom. **Jérôme BARRIER, 16, place du Commandant-Bouchet, 78200 Mantes-la-Jolie. Tél. : (16-1) 30.94.30.51.**

Vds 6128 + impri., 150 jx, man., tuner et radio-réveil. **Lionel AUDOUARD, 202, rue Championnet, 75018 Paris. Tél. : (16-1) 42.26.50.93.**

Vds Atari 2600 + 2 man. + 10 jx, px : 1 000 F, bon état. **Renaud ELAMBERT, 59, av. des pensées, 91670 Angerville. Tél. : (16-1) 64.95.29.69.**

Vds SFC complète + Tennis + Actraiser + Mario, TBE (ach. déc. 91), px : 2 990 F. **Jean-Philippe BIER, 30, rue Gabriel-Péri, 51430 Tinqueux. Tél. : 26.04.06.03.**

Vds Atari 520 STF simple F + souris + 5 jx, px : 550 F. **Guillaume THIEBEAUX, 117, rue de Courlancy, 51100 Reims. Tél. : 26.84.13.31.**

Vds pour SFC : Goemon Fight : 400 F, Castelvania 4 : 470 F et Zelda 3 : 510 F. **Philippe G. Tél. : (16-1) 69.81.72.92.**

Vds sur Neo-Geo Ninja, Combat : 800 F et 2020 SB : 650 F. Vds adapt. Amstrad : 150 F. **Vincent, 75020 Paris. Tél. : (16-1) 43.74.22.62.**

Vds Gameboy + jx : 400 F. Vds jeu de café Sidearms norme Jamma ou éch. ctre SFC. **David MECQ, 517, rue La Fontaine, 62110 Henin Beaumont. Tél. : 21.75.53.89.**

Vds MO6 Thomson + 26 jx + jx orthographe très peu servi : 1 700 F à déb. **Didier BOUDART, rue du Fbrg Notre-Dame, bât. D, 59800 Lille. Tél. : 20.30.99.15.**

Vds jx SNK : Golf, Robo Army, Base Ball, etc. Vds PC Engine GT + 1 jeu : 1 750 F. **Frédéric DUFRESNE, 23, rue du Midi, 94300 Vincennes. Tél. : (16-1) 43.28.32.92 (ap. 20 h 30).**

Vds Atari 2600 + 5 jx + 2 man. + adapt. sect., val. : 1 300 F, px : 850 F. **Alexis MENDOZA, chemin de la Cité Le Capricorne, bât. A, 01220 Divonne-les-Bains. Tél. : 50.20.26.21.**

Urgent ! Vds Atari ST TBE + souris + nbx jx et log., val. : 5 000 F, px : 2 500 F. **Guillaume LE COUTEUX, 17, rue Larchet, 14400 Bayeux. Tél. : 31.92.31.93.**

Vds jeu SFC : 400 F (SGG, Super Tennis, etc.). **Jean-Pierre DI NINO, 10, av. Jean-Mermoz, 57290 Fameck. Tél. : 82.58.11.23.**

Vds ou éch. jx Famicom, Zelda III, Actraiser, Goemon, F-0, Pilotwings, px : 250 à 450 F. **Cyril DUJEVOLK, 16, rue des Chéneaux, 92330 Sceaux. Tél. : (16-1) 47.02.22.40.**

Vds Superfamicom + 2 jx (Goemon Fight et Super R-Type), le tt : 3 000 F. **Pierre GARCIA, résidence Les Acacias, bât. B, ent. 4, appt 148, 33600 Pessac. Tél. : 56.45.77.54.**

Vds pour SFC jeu Super Tennis, px à déb. **Arnaud EHRENFELD, 1, impasse de Montreville, 54000 Nancy. Tél. : 83.96.11.16 (ap. 18 h).**

Vds Superfamicom + 7 jx (Tennis, Foot, Adventure Island), val. : 6 000 F, px : 4 500 F. **Vincent ROSSI, 3, rue Jean-d'Estienne-d'Orves, 94170 Le Perreux-sur-Marne. Tél. : (16-1) 43.24.26.59.**

Vds Atari 2600 + 5 jx + adapt. + 2 joys Atari, TBE, bte + not. : 900 F, peu servi, TBE. **Thierry AVALLE, quartier Loup à Loup, 83570 Cotignac. Tél. : 94.04.64.76.**

Vds Atari 2600 + 5 jx + adapt. + 2 man., val. : 1 000 F, px : 500 F. **Arnaud SIMON, 10, place du Champ-Sequart, 35690 Acigne. Tél. : 99.62.23.05.**

Vds, éch., ach. jx Neo-Geo et Superfamicom. **Patrick NALLINO, 1, impasse Les Malines, 91090 Lisses. Tél. : (16-1) 60.86.23.25.**

Vds jx Neo-Geo : Ninja Combat, Super Spy, etc., faire offre, ach. jx. **Olivier SERRE, 58, rue des Dames, 75017 Paris. Tél. : (16-1) 43.87.47.64.**

Vds CPC 6128 + jx : 800 F (à déb.). **Mikaël CORTES, 26, rue Emile-Zola, 29200 Brest. Tél. : 98.46.49.72.**

Vds CPC 6128 + 22 D7, TBE, px : 2 500 F. **Laurent FIORELLI, 1047, ch. des Ames du Purgatoire, Pierrefeu D2, 06600 Antibes. Tél. : 93.95.20.97.**

Vds Amstrad 464 + 30 jx + lect. D7 + 2 man. : 2 000 F. **Damien NEAU, 15, rue du Vanneau, 95180 Menucourt. Tél. : (16-1) 34.42.04.17.**

Vds Amstrad CPC 6128 + 250 jx + joys + bte + revues. **Franck SLOMKA, 8, av. du Général-Leclerc, 95380 Louvres. Tél. : (16-1) 34.68.92.40.**

Vds Amstrad GX 4000 + 3 jx : Burning-R. + No Exist + Tennis Cup 2, val. : 1 200 F, px : 800 F. **Jérôme CAMILLERI, 18, rue Canta-Perdrix, 30730 Montpezat. Tél. : 66.81.19.38.**

Super vds console + 21 jx : 1 250 F. **José LAURIER, 4, Grande Allée, Léon-Blum, appt 18, 77186 Noisiel. Tél. : (16-1) 60.06.31.25.**

Vds CPC 6128 neuf + 19 D7 jx (2 000 F) + man. **Bernadette GUILLOU, 18, rue du Moulin-Bailly, 92250 La Garenne-Colombes. Tél. : (16-1) 47.84.27.18 (ap. 19 h).**

Atari 520 STE + 2 man. + 1 souris + 60 jx + moni. Atari SC 1425 coul. : 2 500 F. **Arnaud POITEVIN, 6, lotissement Saint-Clair, 83640 Saint-Zacharie. Tél. : 42.72.98.23.**

Vds 6128 + 1 joy, monit. coul., 2 cart., 5 jx, px : 2 500 F. **Bernard CONRAU, 6, place Saint-Maur, 77100 Meaux. Tél. : (16-1) 60.25.48.88.**

Vds nbx jx sur SFC de 200 à 500 F (Zelda 3, Final Fight, Super Formation Soccer). **José, 75017 Paris. Tél. : (16-1) 43.80.91.78.**

Vds Megadrive jap. + 2 jx + adapt. Megadrive, Master System + 1 man. à 1 000 F. Vds jx Superfamicom. **Paul NGO, 6, rue du Moulinet, 75013 Paris. Tél. : (16-1) 45.89.36.34.**

Vds Atari 520STF + monit. coul. + jx + joy + souris, px : 3 500 F ou éch. MD + jx. **Martinho ANTUNES, 7, rue de Lille, 93000 Bobigny. Tél. : (16-1) 48.49.40.92.**

Vds Atari 2600 + 5 jx + transfo. 2 man. : 300 F. **Dominique LESOT, N° 3, résidence La Miraie, 27310 Bourg-Achard. Tél. : 32.56.45.66.**

Vds Atari 2600 + 1 man. + 1 K7 7 jx, px : 450 F. **Jean-Philippe BRAUD, 11 bis, rue des Gatines, 85100 Les Sables d'Olonne. Tél. : 51.95.63.70.**

Vds jx SFX : 300 F, FZero, Sup. Mario World, Ghouls'n Ghost ou éch. ctre jx SFX. **Bruno ESTATOF, 181, rue de Vienne, 69008 Lyon. Tél. : 78.74.22.91.**

Vds CPC 6128 coul. + câble de télécharg. + 150 jx (Prince of Persia...) : 2 700 F. **Clément LE BERRE, quartier Mouton, 26800 Etoile. Tél. : 75.60.64.23 (ap. 18 h).**

Vds MSX2 Philips NMS 8250 + jx, cart. (Usas, Nemesis, F1 Spirit) + MS DOS + jx disk... **Stéphane FELICI, 342, rue Curé-Bas, 83140 Six-Fours. Tél. : 94.30.29.99.**

Vds (ou éch.) CPC 6128 + jx + disk + revues + joy (val. : 10 000 F), px : 3 000 F ou éch. ctre SFC (jap. ou Fr.). **Cyril ALLEGRE, 16, rue Louis-Antoine-de-Bougainville, 78180 Montigny-le-Bretonneux. Tél. : (16-1) 30.64.46.10.**

Vds Amstrad GX 4000 + 5 jx : Pang, Navy Seals, Burning Ruben..., etc., px à déb. **Mathieu REPAIN, 7, rue Gustave-Flaubert, 78190 Trappes. Tél. : (16-1) 30.62.31.11.**

Vds Neo-Geo + 2 man. + Fatal Fury : 2 800 F. Ech. jeu ctre Socc. Brawl. **Frédéric PICARD, 1, square hector-Berlioz, 94700 Maisons-Alfort. Tél. : (16-1) 43.78.04.15.**

Vds CPC 6128 coul. bon état + joy + jx : Simpsons, Rick 1 et 2, Kick Off 2... + revues : 1 700 F. **Olivier CALPENA-CERDA, 8, voie de Wissous, 91300 Massy. Tél. : (16-1) 69.20.35.15.**

Vds CPC 464 moni. coul. + joy + 10 K7 + pist. Sega : 1 500 F. **Fabrice CROCHERAY, 4, square du Trieux, 35400 Saint-Malo. Tél. : 99.81.19.93.**

Vds Arthurs Quest, Actraijer, Jim City, Populous, etc. **Sébastien FRADET, 4, impasse de « Monteàpeine », rte de la Roche, 85230 Beauvoir-sur-Mer. Tél. : 51.68.61.42.**

Vds TO8 + man. + lect. + 7 jx + 10 D7 vierges, TBE (86) : 2 500 F. **Karine MIGUEL, 3, impasse des Iris, 95370 Montigny-les-Cormeilles. Tél. : (16-1) 39.97.14.70.**

Vds CPC 464 mono. + jx + joy : 800 F. **Christophe BUZON, 101, av. Victor-Hugo, 92170 Vanves. Tél. : (16-1) 46.45.64.49.**

Vds CPC 6128 coul. + jx (Dble Dragon...) + man. + kit de téléchargr., px : 2 000 F. **Jean-Pierre SIOU, 37, av. de Paris, 61200 Argentan. Tél. : 33.67.12.89.**

Vds Superfamicom + JB King + 5 jx, px : 3 500 F. **Sébastien PASSET, 308, rue Paul-Valéry, 34400 Lunel. Tél. : 67.71.30.74.**

Vds jx (orig. TBE) : Nitro, Gods, Another World, Super Cars é, Prince Persia : 150 F. **Douglas RAVAUX, 10, rue de la Villageoise, 94110 Arcueil. Tél. : (16-1) 46.65.25.52.**

Vds CPC 6128 coul., exc. état + joy + jx, si MP sons Chase HQ, Kick Off 2, Rick 1, 2, px : 1 700 F. **Olivier CALPENA CERDA, 8, voie de Wissou, 91300 Massy. Tél. : (16-1) 69.20.35.13.**

Vds Superfamicom + 9 jx, vte sép. poss. Vds Gameboy + jx, cher. PC GT. **Jérôme MONSENEGO, rés. Le Bel Ormeau, bât. G1, av. Jean-Paul-Coste, 13100 Aix-en-Provence. Tél. : 42.27.73.09.**

Vds CD (jx d'arcade), vds jx sur consoles. **Octaaf VAN DEN BON, Zandheuvel 1 F/10, 8450 Bredene, Belgique. Tél. : 059.32.44.67.**

Vds jx CPC 464 : Tortues + The Simpsons + pin's : 200 F. **Allan BETZ, 18, rue Raoul-Follereau, 58260 La Machine. Tél. : 86.50.92.00.**

Vds ou éch. Actraiser et Super Ghouls'n Ghost. **Guillaume THERMET, 3, square du Coteau, 63118 Cebazat. Tél. : 73.24.47.41 (ap. 18 h).**

Vds jx Superfamicom : Mario IV : 330 F ou éch. ctre Sim City ou autres. **Guillaume BLANCHET, 18, av. de Verdun, 14110 Condé-sur-Noireau. Tél. : 31.69.01.45 (W.-E.).**

Vds NES + 1 jeu : 500 F, jx Superfamicom ou éch., vds jx MD, vds voitures télécom. **Gilles HERES. Tél. : (16-1) 60.15.58.24.**

Vds Fatal Fury sur Neo-Geo ou éch. ctre Burning Fight. Vds Sup. Adv., Isl. sur SFC ou éch. **Alexandre LIVERNEAUX, 13, lot. Le Vieux Château, 02150 Sissonne. Tél. : 23.80.41.55.**

Vds Atari 2600 + 14 jx (Kung-Fu, Master, Dble Dragon, Commando, etc.) : 800 F. **Christophe COULAUD, « Les Carrons », 74650 Chavanod. Tél. : 50.69.04.55.**

Atari 520 STF : 120 jx, 2 man. + souris (neuve) + btes de rangt, tapis : 2 900 F. **Aurélie METIVIER, 16, rue de la Grange-Batelière, 75009 Paris. Tél. : (16-1) 47.70.95.58.**

Vds Neo-Geo + Cyberlip : 2 700 F, Sega MS + GNG : 400 F + jx Superfamicom : 300 F pce. **Jérôme LOPEZ DE LA TORRE, 4 et 6, chemin des Prés Hauts, 95550 Bessancourt. Tél. : (16-1) 39.95.70.25.**

Vds NEC GT + 4 jx : Formation Soccer, etc., ss gar., px : 1 400 F. **David CAO, 62, rue de Clichy, 75008 Paris. Tél. : (16-1) 45.26.38.99.**

Vds SFC + 2 jx + 2 man. ou éch. ctre Neo-Geo + 2 pad ss jx. **Christophe VAN LIER, 3, carré du Cerf, 77186 Noisiel. Tél. : (16-1) 64.80.48.85.**

Vds Atari 520 STE + lect. ext. + 60 jx, TBE. Val. : 9 000 F, px : 4 000 F. **Jérôme TRIBOLLET, 58, rue Victor-Hugo, 37540 Saint-Cyr-sur-Loire. Tél. : 47.42.55.76.**

Vds Magician Lord. Vds Megadrive + 10 jx. Vds cons. NEC + 2 jx ou éch. ctre jx Famicom. **David. Tél. : 40.69.68.50.**

Vds Atari 2600 + Kangaroo + Mario Bros + Jungle Hunt + Pole Position + Galaxian + Tennis, etc. : 600 F. **Eric MARTINEZ, 13, rue de la Marinade. Tél. : 68.40.76.21.**

Ech. Gamegear + sacoche + 9 jx ctre A500 + jx ou 520 STE + jx. **Marc MAZEAUD. Tél. : 40.11.90.80 (poste 322 ou 323).**

Vds CPC 6128 + nbx jx + 1 joy + moni. coul. + radio : 2 000 F. **GARNIER, 11, rue de Clamart. Tél. : 49.10.01.33.**

Vds jx Famicom, px intéres. (Formation Soccer, Super Tennis, etc.). **Daniel. Tél. : 48.68.04.27.**

Vds Superfamicom + 1 jeu : 2 000 F. Vds jx (Jerry Boy, Darius Twin, Actraiser, Area 88, etc.). **Steve. Tél. : 47.81.07.81.**

Vds jx sur Famicom : Super Mario IV (400 F), Castlevania IV (500 F). **Samuel CHEMLA. Tél. : 45.22.07.58.**

Vds Gamegear état neuf, Master System, 2 man. + Hagon + 7 K7. **Henri-David PAJCHERT, 16, rue Jean-Jaurès, 92800 Puteaux. Tél. : (16-1) 47.74.52.44.**

ECHANGES

Ech. NES + 30 jx ctre jx MD et Console jap. **Jacques LOVAL, 57, av. Henri-Barbusse, 95670 Marly-la-Ville. Tél. : (16-1) 34.72.72.52.**

Ech. Coregrafx + 3 jx neuf (1 300 F) ctre SFC Franç. **Christophe LUQUET, 14, rue des Vignes, 49400 Saumur. Tél. : 41.50.77.92.**

Ech. PC Engine + 6 jx (PC Kid 2, Populous, etc.) ctre Atari ou autre. **Yvon BELLINO, 2, rue des Treilles, 34680 St-Georges d'Orques. Tél. : 67.45.23.80.**

Ech. Supergrafx + 3 jx ctre SFC. Vds SGX + 9 jx. Px : 3 000 F. **Georges NADASI, 68, rue Rémont, 78000 Versailles. Tél. : (16-1) 30.21.81.65 (de 19 h à 22 h).**

Ech. jx SFC Possède Actraiser, Zelda 3, etc. Cher. Exhaust Heat Contra Spirit, Rushing, Beat S., Forma, Soccer. **Michel LEHAY, 16, rue 8-Mai-1945, 28700 Beville-le-Comte. Tél. : 37.31.85.14 (le soir).**

Legend of Hero Tonna ctre Parodius ou PC Kids I ou II sur Turbo GT. **Jérôme VALARCHER, 7, rue Charles-Péguy, 94000 Créteil. Tél. : (16-1) 42.07.21.20.**

Ech. MD Jap. + 3 jx, TBE ctre Super Nes + jx ou Nec GT + jx ou Nec Duo + jx ou vds : 1 800 F. **Léonard SIBILLE, 17 ter, rue Rouget-de-Lisle, 92800 Puteaux. Tél. : (16-1) 40.99.05.03.**

Ech. jx Neo-Geo et MD ou vds jx MD : 200 F. Neo-Geo : 1 000 F. **Jean ABLASOU. Tél. : (16-1) 30.74.54.14.**

Ech. jx NES : Donkey Kong, JR, Math ou Castlevania. **Marko RANKOU, 7, rue Roger-Verlomme, 75003 Paris. Tél. : (16-1) 40.27.89.90 (ap. 17 h).**

Ech. MD jap., 2 man. + 9 jx (Sonic, Mickey, Donald, etc.) ctre : Super Nes : 5 jx mini. **Pierre MENDEZ, 32, rue du Breuil, 21490 Varois. Tél. : 80.36.03.14.**

Ech. Nes + 7 jx + Nes Advantage + Zapper ctre GG + prise Secteur. **Frédéric CURTIL, 14, bd Pinel, 69003 Lyon. Tél. : 72.33.42.93.**

Ech. 3 jx Sega MS, Wonder Boy, Wonder Boy in Monster Land, Shooting G. ctre Gameboy + 1 jeu. **Ludovic CHERPIN, Maison La Charmille, Gauthier-Trambouze, 69240 Thizy.**

Ech. sur MS California Game ctre Kenseiden. Tél. : Vincent COMBEAU, 61, rue des Pleiades, 93160 Noisy-le-Grand. (16-1) 43.04.72.93 (ap. 18 h).

Ech. Sega MS II + 8 jx ctre Nintendo + 5 jx. **Mickaël HILAIRE, 7, place de la République, Gay-Lussac, 26500 Bourg-les-Valence. Tél. : 75.56.45.22.**

Ech. Sonic ctre World Cup Italia 90 ou le Basket. **Louis-Guillaume KAN-LACAS, 32, rue de l'Aiguillerie, 34000 Montpellier. Tél. : 67.52.84.26.**

Ech. Master System + 8 jx ctre MD + jx. **christophe DEPREZ, 12, bd Dauphinaud, 51100 Reims. Tél. : 26.02.29.99.**

Vds, éch. Coregraphx + 3 jx (Doramon 2, West.2) px : 850 F ou ctre Gamegear, Megad. Jap. + 2 jx. **Olivier GENOVESE, Pont Pierre, rte du Corsuet, 73100 Gresy-sur-Aix. Tél. : 79.88.97.25.**

Ech. Gameboy + Transfo + 7 jx (Mario + Batman + Tetris + Tennis, etc.) ctre 3 ou 4 jx SFC. **David DEMANGE, 27, rue de Cerdagne, 31170 Tournefeuille. Tél. : 61.86.80.11.**

Ech. Nes + SMBI et 2 + Duck Hunt + Mega Man 2 + TMHT + 3MN + Zapper ctre SFC + bon jeu. **Sébastien LOMBARD, Clos Elisabeth, 8, rue du Dr-Laine, 14800 Touques. Tél. : 31.88.60.87.**

Mystic Defendre sur MD ctre Wonder Boy + 100 F. **Christophe TRITZ, 114, av. Longchamp, 57380 Faulquemont. Tél. : 87.91.53.88.**

Ech. sur MD : Popoulous, Monaco GP, Quack Shot, Hard Ball, Gynoug, Abrams Battle Tank. **Eddie CHAIX, Mas Alto, rte de Puyricard, 13090 Aix-en-Provence. Tél. : 42.96.60.93.**

Ech. MD + 7 jx ctre Core Grafx + CD Rom. **Nicolas PETIT, 8, rue Marcellin-Berthelot, 83190 Ollioules. Tél. : 94.63.39.63.**

Ech. Gameboy + 6 jx (Tetris-Rog.) ctre MD + 2 jx. **Mathieu GORSKI, 3, chemins des Fortes Terres, 93800 Epinay-sur-Seine. Tél. : (16-1) 98.41.51.53.**

Ech. Atari 520 ST + Souris + Man ctre MD franç. + 4 jx mini (dont Sonic). **Tony DALMOLIN, Le Cantoud, 47400 Tonneins. Tél. : 53.84.53.93.**

Ech. ou vds Sonic MD Franç. : 260 F ou ctre Quackshot, James Pond I ou II. **Aurélia ZAMBON, 72, rue Claude-Bernard, 57070 Metz. Tél. : 87.37.17.48 (18 h).**

Ech. jx MD et 2 jx Gameboy (Ducktles et Tetris. **Nicolas LANFRANCHI, 7, le Mas des Muriers, av. Louis-Blériot, 13014 Marseille. Tél. : 91.67.21.94 (ap. 17 h).**

Ech. sur MD Ghouls N'Ghosts ctre : Super off Road, Mercs, Mickey, out Run, etc. **Bruno CORITON, 12, impasse le Vignie, 30129 Manduel. Tél. : 66.20.44.23.**

Ech. NES 20 jx ctre MD + 17 jx mini ou ctre neo-Geo + 17 jx. **Philippe PALMI, 7, chemin des Bellons, Les Pinchinades, 13127 Vitrolles. Tél. : 42.79.17.52.**

Sur GBoy éch. Chase HQ. Ctre Castelvania. **Luc CHARPENTIER, 42, rue Jean-Baron, 033000 Avermes. Tél. : 70.20.03.92.**

Ech. Wonderboy 3 sur MS ctre 1 jeu MD (BE) ou vds : 250 F. **Aurélien PASQUIER, 7, rte du Bignon, 44690 Chateau-Thebaud. Tél. : 40.06.58.56.**

Ech. jx MS Out Run 3D ctre Donald Duck. **Samuel PERAIS, 39, rure Racape, 44300 Nantes. Tél. : 40.49.05.55.**

Ech. Wonder B. 5 sur MD ctre Centurion, Mercs, E.A. Hockey, ou John Madden 92. **Arnaud DURAND. Tél. : 88.61.58.67.**

Ech. jx Nintendo ctre jx Gameboy faire offre. **Dereck MUTELLE, 33, rte Nationale 6, 89290 Augy. Tél. : 86.53.88.87 (ap. 18 h).**

Ech. SMS + 2 man. + 20 jx (Sonic, Astérix, Mercs, etc.) ctre MD + jx ou G.G. **Cédric NOBLET, La Croisée, 01380 Saint-André-de-Bage. Tél. : 85.30.46.87.**

Ech. Gamegear + 4 jx (Mickey, Gloc, Monaco, Colums) + adapt. masteur + 400 F ctre Famicom + jx. **Julien NICOULAUD, 4, chemin des Tuileries, 78250 Mezy-sur-Seine. Tél. : (16-1) 30.99.83.05 (ap. 18 h).**

Ech. MD franç. + 5 jx (Sonic, Street of Rage, Quackshot...) ctre Neo-Geo + 2 jx. **Christophe RAVEL, 7, terrasses de l'Audigvier, 13790 Peynier.**

Ech., vds jx MD : Mickey, Shadow of Best ctre Sword of V. Shining in Darkness, Foot ou 300 F. **David PERROT, Coulon, Soye-en-Sepraine, 18340 Levet. Tél. : 48.25.63.02.**

Ech. jx MD : Shadow of the Beast et Aldered Best. **Xavier MALLET, 4, rue Montessuy, 91260 Juvisy-sur-Orge. Tél. : (16-1) 69.21.62.93.**

Ech. sur MD Quackshoot ctre Populous (not. + bte) ou ach. Populous : 300 F. **Pierre-André MAISON, 7, rte de Widehem, 62176 Camiers. Tél. : 21.84.93.27.**

REC Parasol Star, Power Drift, Opérat. Wolf, Legend Axe, Dondokodon, Cadast., Die Hard, Vigilante. **Laurent CHRIST, 6, chemin Groise, 80110 Thezy-Gimond. Tél. : 22.34.01.90.**

Ech. sur Mega. Centurion et Super Volley Ball ctre Road Rash, Wonderboy 5, sup. F3. **Pierre-François FLEURY, 10, rue de Picardie, 41000 Blois. Tél. : 54.78.89.61.**

Ech. sur MD Sonic, Altered Beast, Golden Axe) ctre Toki, Thunder Force III, Mercs). **Julien NICOULAUD, 4, chemin des Tuileries, 78250 Mezy-sur-Seine. Tél. : (16-1) 30.99.83.05 (ap. 18 h).**

Ech., vds, ach. jx SFC. Rech. Super Mario 4 sur SFC, urg. Vds NES : 1 100 F. **Gwendaël FILY, 1, rue de la Roseraie, 44300 Nantes. Tél. : 44.50.52.20.**

Ech. Probotector ctre Ikari Warriors, Days of Thunder, Turbo Racing ou WWF Wrestlemania. **Lionel SPETZ, 18, rue de la Carrière, 68550 Saint-Amarin. Tél. : 89.82.63.70.**

Ech., vds ou ach. nbx jx sur MD. **Guillaume CROZET, Les Ifs, 69620 Le Bois d'Oingt. Tél. : 74.71.81.88.**

Ech. sur NES : Skate or Die, TBE ctre Jack Nicklaus Golf. **Stéphane BERTRAND, Vouchy, 74540 Saint-Sylvestre. Tél. : 50.68.16.05.**

Ech. jx MD Last Battle (Ken), Altered Beast ctre Street of RAge, Sonic, Super Shinobi. **Sébastien PERIAG, 7, bld de la Madeleine. Tél. : (16-1) 42.61.73.99.**

Vds ou éch. (NES) : Robocop (bte) état neuf ctre Power Blade ou autre. **Fabrice WEISSMANN, 180, rue Lazareth, 67100 Strasbourg Neubort. Tél. : 88.84.83.05.**

Ech. NES + 41 jx + 3 man. ctre MD ou SFC + 4 jx mini. **Rudy MEYER, 236, av. des Saules, 06250 Mougins. Tél. : 92.92.83.09 (de 17 à 19 h).**

Ech. Lynx 1 adapt. sect. + Comlynx + 6 jx (val. 2 200 F) ctre Megadrive. **Alexandre LEGER, 28, rue Massez, 51460 Courtisols. Tél. : 26.66.68.37 (ap. 19 h).**

Ech. jx Gameboy Chase HQ + Tortues + Spiderman ctre Beetle Juice, Final, Fantasy 2 + WWF. **Cyrille DAIZE, 27, bld Beaumarchais, 75004 Paris. Tél. : (16-1) 42.77.13.63 (ap. 18 h).**

Vds ou éch. jx pour MD (Sonic, Donald Duck, Fantasia, Super Monaco, etc.). **Stéphane, 35500 Vitré. Tél. : 99.00.70.15.**

Ech. jx MD. Poss. : Sonic, Mickey, Quack Shot, Shinobi, Dick Tracy, etc. ctre St of R., Wonderboy V, etc. **Xavier LEBRUN, 6, cité Verte, 94370 Sucy-en-Brie. Tél. : (16-1) 45.90.77.29.**

Ech. pour NES Mario 3 ctre Rescue Rangers et Zelda 1 ctre Duck Tales. **Yannick BUFFET, 3, rue de la Liberté, 25000 Besançon. Tél. : 81.88.14.95.**

Ech. sur MD : Strider et Super Monaco GP ctre autre (Road Rasn). **Guillaume PAUL, 15, rue de Netreville, 27000 Evreux. Tél. : 32.39.06.33.**

Ech. ou vds jx MD : Sonic, Street of Rage, Wonder Boy III, Sword of Vermillion. **Dahmane MAZOUZI, 3, rue Paul-Cézanne, 91100 Corbeil Essonne. Tél. : (16-1) 30.89.15.52.**

Ech. NES + 31 jx (SMB3, 2, 1) ctre SFC + jx ou MD. **Ludovic HERLEM, 529, rue du Faubourg de Paris, 59500 Douai. Tél. : 27.87.42.81 (ap. 17 h).**

Ech. Spiderman ctre Street of Rage ou éch. Sega MS ctre Street of Rage. **Nicolas TATE, Mas des Matines, chemin de Margaillan, 13200 Arles. Tél. : 90.96.22.12.**

Ech. NES + 2 man. + 13 jx (DD2, Rade Racer, etc.) ctre Neo-Geo + 4 jx mini. **Steve SAINT-JALME, 221, rue de Verdun, 92220 Bagneux. Tél. : (16-1) 46.64.36.20.**

7 jx Toe Jam and Earl, Quack Shot, EA Hockey, Sonic, S. Monaco GP, etc. + 2 man. Neo-Geo. **Denis CAMBOULIVE, 12, rue d'Assas, 34300 Agde. Tél. : 67.94.08.64.**

Ech. adapt. MS, MD + 2 jx (Af. Bur., R-Type) ctre 2 jx MD : Donald, Robocop, Street Rage, Ghouls'n Ghost. **Adrien WILLEMAIN, 15 ter, rue du Moulin, 78420 Carrières-sur-Seine.**

Cher. désespérément Chevalier du Zodiaque. Ech. un jeu pour lui ! **Rafik MEDIENE, 21, rue des Petites-Ecuries, 75010 Paris. Tél. : (16-1) 42.46.47.06.**

Ech. Fester Ques et Life Force ctre Rad Gratuity et Shadowgat. **Gwenaël GARDET, La Gare, 40140 Magescq. Tél. : 58.47.73.31 (ap. 19 h).**

Ech. sur MD : The Immortal (ss gar.) ctre Desert Strike ou vds : 350 F. **Franck GUERMONT, 9, rue du Marais, 91210 Draveil. Tél. : (16-1) 69.42.26.34.**

Ech. ou vds jx MD : Mistic Defender (150 F) et TF3 (250 F). **Loïc DESMOTTES, 8, av. Gambetta, 94600 Choisy-le-Roi. Tél. : (16-1) 48.52.33.54.**

Ech. MD + 5 jx Superfamicom + 3 jx. **Adel BOUKHORS, 1, rue Jacques-Solomon, 93150 Le Blanc Mesnil. Tél. : (16-1) 45.91.09.72.**

Vds, éch. jx Superfamicom. **Christophe BAK, 9, rte de Rieulay, 59870 Marchiennes. Tél. : 27.90.42.07.**

Club Mega éch. nbx jx. Adhésion et infos grat. **Club Mega, 14, av. du Maréchal-Foch, 33140 Villenave-d'Ornon. Tél. : 56.87.04.57.**

Ech. sur Sega MS Global Defense, Poseidon, War., After Burner, Space Harrier 3D. **Thierry MABILON, 31, rue du Lt-Colonel-Baffert, 85000 La Roche-sur-Yon. Tél. : 51.37.81.22.**

Ech. jx MD Allien Storm ou Eswat ctre Sonic ou Asterix et Obelix. **Jean-Charles COSTA, 17, rue Georges-Trespeuch, 91190 Gif-sur-Yvette. Tél. : (16-1) 69.86.12.36.**

Ech. jx Coregrafx (PC Kid 2, Power 11, Ninja Spirit, Beach Volley, Dragon Spirit, etc.). **Salman HACHEMI, 2, rés. du Grimpré, 91140 Villebon. Tél. : (16-1) 60.10.77.77.**

Ech. MD + 5 jx (Sonic, Mercs) ctre Famicom + 2 ou 3 jx (Mario 4) ou Neo-Geo + 1 jeu. **Morgan VIAUD, 11 bis, place du 11-Novembre, 83250 La Londe-des-Maures. Tél. : 94.66.59.41.**

Ech. sur Gameboy : Fist of the Northstar, val. : 275 F. **Julien THEIL, Medrac, 33480 Moulis-en-Medoc. Tél. : 56.58.05.04.**

Ech. Famicom ctre Neo-Geo. POss. : Formation Soccer, Lemmings, Arthur Quest, etc. **Romain DELAHAYE, 36, av. de la Bourdonnais, 75007 Paris. Tél. : (16-1) 47.53.90.45 (ap. 18 h).**

Ech. Gameboy + 4 jx ctre 1 jeu Neo-Geo (Robo Army, Trash Rally, etc.), idem sur MD. **Stéphane FOULON, 24, rue Jacques-Gamelin, 11100 Narbonne. Tél. : 68.65.05.49 (H.R.).**

Ech. ou vds jx MD : Monaco GP (200 F) et Phantasy Star 2, cher. Madden 92. **Bertrand FISCH, 47, rue des Vignes, 41100 Vendôme. Tél. : 54.77.50.86.**

Vds ou éch. GT Turbo + 20 jx ctre Neo-Geo ou Super Nintendo sur Paris. **Romain TANG, 196, rue de Grenelle, 75007 Paris. Tél. : (16-1) 45.51.40.32.**

Ech. MD ou NEC + jx ctre A500 ou les 2 ctre GT + jx. **Tom. Tél. : 56.59.11.64 (ap. 17 h 30).**

Ech. Superfamicom + 2 jx ss gar. ctre Neo-Geo + jeu mini. **David ZANDERIGO, 47, rue Romain-Rolland, 57250 Moyeuvre Grande. Tél. : 87.58.67.26.**

Ech. Budokan (MD franç.) ctre Street of Rage ou Fantasia. **Jean-Sébastien MONIN, 5, sente de l'Espérance, 94520 Mandres-les-Roses. Tél. : (16-1) 45.98.87.24.**

Hey ! Stop ! Ech. super voiture essence Beguy Télécommandée ctre SFC + jx. **Rachid AOUDJIT, 3, rue Jean-Mermoz, 26000 Valence Polygone. Tél. : 75.55.46.69 (ap. 18 h).**

Ech. Jhon Madden Football ctre convertisseur MS/MG. **Julien BETREMIEUX, rte de Fontblanque, 84210 Pernos. Tél. : 90.61.36.69.**

Ech. Sega MS + Lynx 2 neuve + Coregrafx + Gameboy ctre Neo-Geo + jx. **Tristan BLONDEL, 11, rue Edmond-Valentin, 75007 Paris. Tél. : (16-1) 47.05.04.87 (à 18 h).**

Ech. NES TBE + 4 jx + zapper ctre Megadrive + 3 jx ou Gamegear + 4 jx ou vds 1 250 F. **Yann MERCIER, 5, rue de Robien, 35000 Rennes. Tél. : 99.38.65.94.**

Ech. 2 voitures Tamiya radio-commandées + accès., val. : 5 000 F ctre Famicom ou Neo-Geo. **Patrick BORDESSOULE, cité Mussonville, bat. D, appt 461, 33130 Bègles. Tél. : 56.85.68.21.**

Ech. jx MD (Vermillon, Gshot, etc.). **François. Tél. : 28.68.75.40.**

Ech. A500 + ext. + 200 jx + 3 joy ctre Neo-Geo + 1 jeu (si poss. ss gar.). **Serge TIA DIOMANDE, 1, allée de la Corniche, 78410 Aubergenville. Tél. : (16-1) 30.95.68.90.**

Ech. sur MD : Ghouls'n Ghost, Strider, Last Battle et Fantasia. Val. : 1 700 F ctre Supergrafx + 1 jeu. **Arthur HOMO, 6, rue Edouard-Petaille, 75017 Paris. Tél. : (16-1) 42.27.91.23.**

Ech. jx MD. Poss. Altered Best, Super Hang-on et Mystic-D. Ech. ctre Stretrag. **Sébastien FLACK, 73, av. Hoche, 93270 Sevran. Tél. : (16-1) 43.85.21.69.**

Ech. MD + 2 man. + 10 jx ctre Neo-Geo + 2 jx + man. **Branko PAVLOVIE, 48, rue Grégoire-de-Tours, 37400 Amboise. Tél. : 47.57.19.41.**

Vds ou éch. jx Mickey, California Games, Thunder Blade, etc. sur SMS. **Nicolas REUTIN, La Garenne à Brefaut, bât. A1, esc. 4, 78190 Trappes. Tél. : (16-1) 30.50.21.08.**

Ech. NEC + man. + 3 jx ctre MD + 1 ou 2 jx. **Djamel MABROUKI, 31, rue des 2-Fermes, 69190 Saint-Fons. Tél. : 78.70.41.52.**

Cher. splatter-house de 200 à 400 F. Cher. jx NEC : 200 F, cher. jx Gameboy : 100 F. **Ozzy LABROSSE, Les Grangiers, 26310 Luc-en-Diois. Tél. : 75.21.35.98.**

Ech. 2 jx (Ranpage et Hang-On) ctre 1 jeu : World Cup, Italia 90 ou Spiderman ou Shinobi ou World Soccer. **Karim KEBAILI, 52, rue Basfroi, 75011 Paris. Tél. : (16-1) 43.72.44.00.**

Ech. MD + 11 jx + 2 man. + adapt. jap. ctre 1 Neo-Geo + 1 jeu ou vds MD pour 2 500 F. **Sylvain CARETTE, 6, rue de la Ferme, 95110 Sannois. Tél. : (16-1) 39.81.87.34.**

Ech. NES + 4 jx (Roller Game, etc.) ctre Famicom ou Sega + 4 jx sur Orléans. **Jean-Guy ORTU, 11, rue du Fg-Bannier, 45000 Orléans. Tél. : 38.62.94.76.**

Ech. GX4000 + 1 jeu (Burnin Rubber) ctre Gameboy + jx ou ctre Gamegear + jx. **Mickaël DESRUISSEAU, ZUP, bât. K, nº 55, 13500 Martigues. Tél. : 42.49.33.39.**

Ech. jx SMS California Games, Bubble Bobble, Shinobi ctre Asterix, Indiana, Mickey, etc. **Cedric PARIS, 8, rue du Stade, 78930 Guerville. Tél. : (16-1) 30.93.94.16.**

Vds ou éch. SMS + 2 man. + 2 jx ctre Gameboy + accès. **Alain NOLLE, 85, rue Galonne, 84200 Carpentras. Tél. : 90.60.61.97 (ap. 19 h).**

Ech. Gamegear + 4 jx + adapt. MS + columns ctre monit. coul. sur Paris. **Pierre BUREAU, 22, rue des Fontenelles, 92310 Sèvres. Tél. : (16-1) 45.34.71.62.**

Ech. Alien Storm + Alteread Beast ctre Revenge of Shinobi (MD). **Frédéric NALIN, 41, bld Georges-Clémenceau, 89100 Sens. Tél. : 86.64.40.06.**

Ech. jx : Golden Axe, Altered Beast, Jewel Master jap., Mistic Defender. Rech. Battle S., Sonic, Street Smart. **Aurelien THUIN, 2, place René-Guilbault, 93380 Pierrefitte. Tél. : (16-1) 48.21.42.15.**

Ech., vds PC EGA + 150 jx + joy + souris + adlib : 6 000 F ou éch. ctre SFC + 5 ou 4 jx. **Pierre SENGES, rte de Saint-Léger, 65500 Pujo. Tél. : 62.31.15.28.**

Ech. ou ach. jx de rôle sur MD. Vds NES + 4 jx (SMB 1 et 2, Bubble-Bobble, Zelda 2). **Alexis RODIER, 25, rue de l'Eglise, 22500 Paimpol. Tél. : 96.20.92.83.**

Ech. sur NEC : Japan, Warrior ctre Populous ou Devil crush ou Moto Roader II. **Steeve RAMIREZ, 197, rte de Bellet, 06200 Nice. Tél. : 93.97.11.86.**

Jx MD : Immortal, Toe Jam and Earl, Robocop, Golden Axe, TDF3, Populous, Wonderboy 3. **Edouard BOOSS, Les Ferandilles, rte d'Auch, 31490 Legueuin. Tél. : 61.86.40.63.**

Ech. jx Gameboy ctre hits, vds Gameboy ou éch. ctre Flynx + jx. Ach. Lynx (450 F). **Anthony BARTOLO, 29, av. des Marquis, 77166 Evry-les-Châteaux. Tél. : (16-1) 64.05.55.25.**

Ech. Bomber Raid, Resue Mission + pist. ctre autre jeu. **Jim ROBERT, 56, av. Victor-Hugo, 33230 Les Eglisottes. Tél. : 57.49.51.47 (ap. 18 h).**

Ech. jx Gameboy (Robocop, Batman, Ducktales, Radar Mission, Golf) ctre Mickey Dang, Megaman, Sorc proam, Neavy Seals. **Julien CARTIER, lot. nº 3, Les Jardins de la Croix-Basse, 63370 Lempdes. Tél. : 73.61.95.23.**

Ech. MD + 7 jx (TBE) ctre Neo-Geo. **Raphaël FOUILLET, 11, rue de la Gare, 70170 Port-sur-Saône. Tél. : 84.91.69.28.**

Ech. Lynx + 5 jx : Blue Lightning + transfo. + piles recharg. ctre MDX 1-2 jx. **Jérôme DAMBRINE, 281, rue Kléber, 59155 Faches-Thumesnil. Tél. : 20.95.04.36.**

Ech. jx MD (Sonic, Street of Rage ctre Mercs, F22, Interceptor, Super GP Monaco, Shinobi, Rev. **Mathieu BURGUIÈRE, 14, venelle Alfred-de-Vigny, 22600 Loudéac. Tél. : 96.28.91.04 (ap. 19 h).**

Ech. ou ach. jx sur MD (Night and Magic ou autres jx de rôle). **Alexis RODIER, 26, rue de l'Eglise, 22500 Paimpol. Tél. : 96.20.92.83.**

Ech. James Pond nº 1 pour MD ctre GP Monaco ou Fantasia ou Out Run. **Didier DEBRAY, 2, place Beaumarchais, 91600 Savigny-sur-Orge. Tél. : (16-1) 69.24.80.44.**

Ech. CPC 6128 + 53 jx (6 895 F) ctre Neo-Geo + 3 jx (Fatal Fury). **Pierre-Emmanuel ROY, 325, allée Marie-Dorval, 77820 Le Châtelet-en-Brie. Tél. : (16-1) 60.69.42.44 (ap. 18 h).**

Ech. NEC + 5 jx (Final, Match, Tennis) ctre MD + 2 jx ou ctre SFC + 1 jeu. **Gregory ROUBAUD, 27, av. Marcel-Pagnol, 30150 Roquemaure. Tél. : 66.82.68.30.**

Ech. MD fr. + 5 jx ctre Neo-Geo + 1 jeu ou ctre Su-

petites annonces

perfamicom + 3 jx. **Jean-Xavier DE LA CHAPELLE, 185, bld Aristide-Briand, 91600 Savigny-sur-Orge. Tél. : (16-1) 69.96.17.73.**

Ech. MD + 7 jx + Coregrafx + 5 jx + Gamegear + jx ctre Neo-Geo + 2 ou 3 jx. **Omar DAMMANI, 2, rue Ange-Rubaud, 94230 Cachan. Tél. : (16-1) 45.47.99.84.**

Ech. ou vds 250 F Sonic Gaiares, Mercs, Shadow Dancer ctre Str. of Rage, Tecmo, World Cup ou autres sur MD. **Patrice MERLENGHI, quartier Bacciochi, BP 402, 20162 Ajaccio Cedex. Tél. : 95.22.29.77.**

Ech. Lynx + 7 jx + sacoche + ad. sélecteur ctre jx NEC ou sup. CD ROM. Vds Amiga + jx + amos. **Olivier HABERT, 4, impasse J.-H.-Lartigue, 38120 Saint-Egreve. Tél. : 76.56.12.88.**

Ech. jx MD C64, CPC 464 ou ach. si pas cher. **Fernando LOPES, 94, rue de Romainville, 93100 Montreuil.**

Ech. F22, Mercs, Mickey ctre Robocop ou Monaco (+ 50 F), Road Rash, Pacman, Boxing, Nicklaus, Gold. **Gérard POISSON, 95160 Montmorency. Tél. : (16-1) 39.89.50.33 (ap. 20 h).**

Sega + 8 jx ctre Gamegear + 5 jx ou vds : 2 000 F le tt. **Christophe STREICHEMBERGER, 116, ch. Saint-Mitre, Four de Buze, 13013 Marseille.**

Ech. MD + Mickey, Sonic, Donald, Steets of Rage, Stider et Altered Bast ctre Super Nintendo. **Ludovic POUZET, rte de Châteauneuf-du-Pape, 84350 Courthézon. Tél. : 90.70.74.20.**

Ech. PC Engine + 3 jx ctre GT sans jeu ou vds 1 200 F. Rech. Splatterhouse. **Georges NADASI, 88, rue Remont, 78000 Versailles. Tél. : (16-1) 30.21.81.65.**

Ech. MD jap. + 2 joy + 6 jx (TBE) ctre Neo-Geo + 1 man. + 1 ou 2 jx. **Laurent BOITHIAS, 126, rue de la Fraternité, 63300 Thiers. Tél. : 73.80.41.74.**

Ech. sur MD fr. Quackshot ctre Super Monaco GP ou Pit Fighter ou JB Douglas. **Christophe MOREIRA, 25, rue de la Moque, Barrique. Tél. : 38.58.44.48.**

Ech. Jacky Chan ctre Break in. **Robert, 2, allée du Chasselas, domaine des Pins, 13127 Vitrolles. Tél. : 42.10.44.84.**

Ech. ou vds Supergrafx + 12 jx ctre Neo-Geo + jx ou SFC + jx. **Serge LAURENT, Lingeat, 01440 Viriat. Tél. : 74.25.33.46.**

Ech. SGX + 12 jx + quintup. (val. : 7 000 F) ctre Neo-Geo + 3 jx. **Alexandre DIWOUX, 12, Le Vendôme, av. de la Fourragère, 13012 Marseille. Tél. : 91.93.01.70.**

Ech. 2 jx NES (Tiger-Heli et Prowrestling) ctre 1 jeu, Megaman ou Castlevania ou TMHT. **Patrick BISCIONE, rue des Thermes, 38580 Allevard-les-Bains. Tél. : 76.97.51.06.**

Ech. NES + pist. + 2 man. + 8 jx (SMB 1, 2, 3, Shadow Warrior, Zelda II) ctre MD jap. + 4 jx mini. (Sonic, EA Hockey, Quackshot et Street of Rage). **Sylvain CABALERY, 21, rue Boris-Vildé, 92260 Fontenay-aux-Roses. Tél. : (16-1) 46.83.96.39.**

Ech. Moonwalker (vers. Jap.) ctre Mickey (vers. jap.), Sonic (vers. franç.) ctre Quackshot et Crack Down (vers. jap.) ctre Pit-Fighter. **Jessy JUAN, 284, av. Constant-Perroud, 83100 Toulon. Tél. : 94.36.23.97.**

Ech. Master System ctre un jeu MD (Plateforme). **Laurent VILLERET, 8 bis, rue de Mours, 95590 Nointel. Tél. : (16-1) 30.34.33.94.**

Ech. jx MD ctre jx Neo-Geo ou éch. 6 x 4000 ctre jx Neo-Geo. Vds jx MD. **Kiyanga DIVANGAMENE, 134, av. Jean-Jaurès, 75019 Paris. Tél. : (16-1) 40.18.19.04.**

Ech. Nintendo + 2 jx (Mario II et Blue Shadow), bon état ctre Gameboy + 4 jx. **Aïdli KADER, 13, rue du Général-de-Gaulle, lot. Le Colombier, 84160 Cadenet. Tél. : 90.68.22.60.**

Rech. désespérément Formation Soccer ou éch. ctre nbx jx. **Nicolas GRIVEL, Le Glaizil, 05800 Saint-Firmin. Tél. : 92.55.25.22.**

Cher. Mario III. Ech. ctre Ghost'n Goblins ou DD2 (NES). **Biorn IVEMARK, 11250 Gramazie-le-Château. Tél. : 68.69.00.02.**

Ech. Aeriaz Assault ctre Asterix ou The Lucky Dime. **Jean-Noël GUIDICI, 1, rue des Muriers, lot. Les Piboules, 13118 entressen. Tél. : 90.50.57.97.**

Ech. Gameboy + 2 jx : Tetris, Robocop ctre Gamegear ss jx ou + 1 jeu. **David RICHARD, 12, rue du Docteur-Sérieux, 13500 Martigues. Tél. : 42.81.15.49.**

Ech. jx Gameboy : Bugs Bunny 1, Fortress of Fear, duck Tales, Turtles, Tetris. **Thierry ODET, 107, rue de Saint-Cyr, 69370 Saint-Didier-au-Mont-d'Or. Tél. : 78.83.79.50.**

Ech. Gameboy + 5 jx (Nemesis 2, Contra, F1 Race...) + sacoche ctre 6 jx NEC (mini.). **Mickaël PRATALI, 82, bld Auger, 18000 Bourges. Tél. : 48.20.24.94.**

The Immortal ctre Faery Tale et Sonic ctre T. Force 3. **Bruno DENYS, 13, rue du Moulin de la Pointe, 75013 Paris. Tél. : (16-1) 45.80.50.37 (W.E.).**

Ech. films vidéos ctre jx MD. **Patrice COUTIN, 49, Le Clos des Cerisiers, 69730 Genay.**

MD jap. + 10 jx + 1 joy. Ech. ctre neo-Geo + 2 joys + jx. **Gaël BURON, 17, rue Saint-Eloi, Poevilix, 80240 Roisel. Tél. : 23.66.48.29.**

Ech. sur Gameboy « A boy and his blod » (TBE) ctre « F1 Race ». **Jean-Guillaume SOUCE, Le Plet Bèceleuf, 79160 Coulonges. Tél. : 49.04.39.60.**

Ech. MD + 10 jx ctre Neo-Geo + 1 jeu. **Jonathan TORO, 32-34, Vieux-Chemin de Gairaut, le Maupassant, rés. Parc Chambrun, 06100 Nice. Tél. : 93.51.89.31.**

Ech. Gamegear + 2 jx + Mastergear + secteur ctre GT Turbo + 1 ou 2 jx (de foot si poss.). **Maximilien GUISE, 2, rue des Rayes Vertes, 95610 Eragny-sur-Oise. Tél. : (16-1) 30.37.86.49.**

Ech. K7 Nintendo : Zelda, Kung-Fu, Tennis, Popeye, Mario 2 ctre Mario 3, Batman, charg. Gamegear, Wonderboy. **Allan MEDINA, 10, rue Auguste-Peron, 93100 Montreuil. Tél. : (16-1) 48.51.99.29 (sauf vendredi 20 à 22 h).**

Ech. MS + 3 jx + 3 man. (Sonic, Mickey, Alex Kid) ctre MD + 1 ou 2 man. + 1 jeu. **Pierre VAYSSET, 56, rue de Bures, 78990 Elancourt. Tél. : (16-1) 30.51.01.90.**

Ech. ou vds 1040 ST + impri. DMP 2000, souris, joy, jx ctre MD + 10 jx. **Olivier SOULBIEU, 25, av. du Cep, 78300 Poissy. Tél. : (16-1) 39.65.04.70.**

Ech. jx sur Superfamicom (Actraiser, Super Formation Soccer, Aera 88). **Jean-Mathieu LASALARIE, 30, bld Edouard-Herriot, 13008 Marseille. Tél. : 91.77.16.39.**

Ech. Quackshot ctre John Madden 92 ou Devil-Crash et éch. Alien ST ctre EA Hockey. **Jérôme MAURICE, 1, rue du Grand-Champ, 52300 Suzannecourt. Tél. : 25.94.24.70.**

Ech. Altered Beast, Ghouls'n Ghost et James Pond sur MD. Rech. Shining Darknes. **Daniel SENGELIN, 7, rue Baudelaire, 25300 Pontarlier. Tél. : 81.46.72.81.**

Ech. Nintendo + 1 jeu + 2 man. ctre Superfamicom + 1 jeu + 2 man. (franç.). **Benjamin PIERRE VANTO, 26, rue Saint-Ferreol, 66300 Thuir. Tél. : 68.53.31.55.**

Ech. Nintendo ctre jx MD : Sonic, Street of Rage, Mickey ou autres. **Virgile STULMULLER, 40, rue Jean-de-Loisy, 68100 Mulhouse. Tél. : 89.56.60.15.**

Ech. sur MD Spiderman, Mickey et John Madden ctre jx de même val. **François BIROU, 14, résidence Les Longues Raies, 95330 Domont. Tél. : (16-1) 39.91.55.03.**

Ech. NES + jx et Sega MS ctre jx Famicom, si poss. sur Paris. **Emmanuel VANDEHENDE, 6, rue de Saint-Simon, 75007 Paris. Tél. : (16-1) 42.22.26.06.**

Ech. jx Trojan ou Alphamission ou Exitebike ctre Megaman, Robocop, Batman ou autres. **Cedric CHAGNY, 34, rue Sébastien-Gryphe, 69007 Lyon. Tél. : 78.58.72.58.**

Ech. jx sur Superfamicom et sur Super NES. Cher. contact pour prêt. **Guillaume LUSZACK, 47, rue de Bellevue, 02880 Cuffies. Tél. : 23.59.41.05.**

Ech. jx MS : Ultima IV, Ghost Busters, After Burner ctre Vigilante, etc. ou vds : 260 F pce. **Christophe GICQUEAU, rte du Cellier, 44850 Ligné. Tél. : 40.77.09.37.**

Ech. sur Gamegear G. Loc. (TBE) ctre Sonic ou Donald (jeu, not. et bte). **Daniel AOBDIA, 52, rue Jean-Jaurès, 92170 Vanves. Tél. : (16-1) 46.42.31.08.**

Ech. sur Gameboy Gargoyle's Quest ctre Batman ou Dr Mario. **Bertrand MEGNOT, 94, rue Curial, 75019 Paris. Tél. : (16-1) 40.37.01.27.**

Ech. bte de Heavy Unit et manuel de SCI ctre bte et manuel de Ninja Spirit. **Ludovic PLEUTIN, 30, résidence Croix Saint-Loup, 77100 Meaux. Tél. : (16-1) 60.25.43.25.**

Ech. Barumba, Legend of Tonma, Lode Runner ctre Tiger Road, City Hunter, Gradius, SLNG. **Ludovic PLEUTIN, 30, rés. Croix Saint-Loup, 77100 Meaux. Tél. : (16-1) 60.25.43.25.**

Club d'éch. de jx de consoles avec grand choix et en plus c'est gratuit. **Fun Club, 13, av. des Acacias, 77290 Mitry Mory.**

Ech. Gameboy + acc. + 9 jx + Pack accus et Lynx 1 + 8 jx + acc. ctre Gamegear. **Thomas RANCHON, 9, rue des Annelets, 75019 Paris. Tél. : (16-1) 42.08.52.01.**

Vds ou éch. sur MD World Cup, Darwin 4081, Alex Kid, Battle Squadron, Last Battle. **Sylvain GRANGEARD, 6, rte de Bestru, 88490 Provenchères-sur-Fave. Tél. : 29.51.10.43.**

Ech. MD jap. (déc. 91) ss gar. + emb. + Super Monaco GP ctre SFC + 1 jeu. **David CALISTI, 5, rue des Renoncules, 57000 Metz. Tél. : 87.62.45.38.**

Ech. Sega MS + 4 jx ctre Linx + 2 jx mini. ou PC Engine GT + 2 jx. **Stéphane IMBERNON, Saint-André-de-Cubzac, Moulin de Seignan. Tél. : 57.43.01.97.**

Shadow of the Beast ctre Street Smart, Devil Crush, Valis 3, Lakers Celtics, Budokan. **Jérôme DALL'AGNOLA, 17, rue de Cergy, 78700 Conflans-Sainte-Honorine. Tél. : (16-1) 39.19.72.80.**

Ech. MD jap. état neuf ctre Neo-Geo neuve (+ 2 man., Sonic, etc.). **Steve VETAIRE, 196, rue Marcel-Hartmann, 94200 Ivry-sur-Seine. Tél. : (16-1) 49.59.00.89.**

Vds sur Lyon MD ss gar. + 2 man. + 3 jx : 1 700 F ou éch. ctre Famicom. **Alexis DESCOLLONGES, 53 bis, rue Chazière, 69004 Lyon. Tél. : 78.28.32.67.**

Ech. jx NES : Tortues + Top Gun ctre Robocop ou Zelda ou Megaman ou Castlevania. **Laurent LAGRANGE, 11, rue du Prof. Oberlin, 57070 Metz. Tél. : 87.63.96.74.**

Cher. jx Lynx : Rampage, éch. ctre Slime World ou Zendecon. **Marc-Antoine REMY, 22 bis, rue des Etournelles, 26100 Romans-sur-Isère. Tél. : 75.05.15.56.**

Ech. jx Lynx bon état (Chips, C. Robosquash, Block-out) ctre Klax ou autres ou vds : 130 F. **Laurent BERGER, 6, ch. des Chauves, 06650 Opio. Tél. : 93.77.27.47.**

Moonwalker ou Mickey + 1 en cadeau ctre Lucky Duck, Populous, Phantasy Star, Altered Beast. **Sébastien GAUVRIT, 9, rue de la Marche Saint-Hilaire-de-Loulay, 85600 Montaigu. Tél. : 51.94.29.36 (à p. de 18 h 30).**

Ech. sur Neo-Geo Baseball Stars ctre autre jeu. **Florent DE FOUCHIER, 1, place Delille, 63000 Clermont-Ferrand. Tél. : 73.91.06.27.**

Ech. sur MD : Rev. of Shinobi, Spiderman ctre Robocop, Sonic ou F22. **Maël THEULIERE, 25, rue de Pont-Menou, 22310 Plestin-les-Grèves. Tél. : 96.35.06.81.**

Ech. NES + 2 man. + pist. + 5 jx ctre MD franç. + 2 man. + 2 jx ou Gamegear + 2 jx. **Stéphane GENDRIER, 32, rte du Tir, Saint-Claude-de-Diray, 41350 Vineuil. Tél. : 54.20.51.54.**

Ech. K7 Nintendo (190 jx, USA, val. 3 000 F) ctre MD jap. + man. + 1 jeu (ss gar.) ou vds 1 300 F. **Christophe CATHERINE, 5, rue des Marmandes, cité Floréal, 93200 Saint-Denis. Tél. : (16-1) 48.29.28.38.**

Ech. Sega MS + 2 man. + 3 jx ctre TV coul. **Nuno NETO LOPES, 8, rue de la Ferme, 1205 Genève, Suisse. Tél. : 022.20.00.15.**

Ech. jx sur MD franç. **David RESMOND, 13, cité Yves-le-Bourges, 22110 Rostrenen. Tél. : 96.29.11.79 (dimanche ou vacances).**

Ech. Gamate + 4 jx ctre jx NEC ou MD (PC Kid, Shinobi...). Ech. CD Sony portable contre jx. **Karim YAMNAINE, 12, lotis. Pech Taulier, 11290 Lavalette. Tél. : 68.26.84.91.**

CBS Coleco + adapt. Atari + 7 jx + joy ctre SMS1 + World Cup, Italia 90. **Fabrice BRUNIER, 6, allée Chantemerle, 03000 Avernes. Tél. : 70.44.79.34.**

Ch. Gamegear + 1 jeu + MG : 800 F ou éch. ctre jx MD. Vds jx MD. **Boris MICHEL, 11, rue Michalias. Tél. : 73.91.92.02.**

Ech. MD + Sonic ctre Lynx ou Gamegear ou PC Engine. **Jallal QADDI, 37, rue des Raguenets, 95210 Saint-Gratien. Tél. : (16-1) 39.89.66.60.**

Ech. NES + 41 jx + 3 man. (NES Advantage) ctre MD + 2 man. + 3 jx ou SFM. **Rudy MEYER, 236, av. des Saules, 06250 Mougins. Tél. : 92.92.83.09 (ap. 19 h).**

Ech. jx Gameboy : Gremlins 2 ou Hyper Lode Runmer, jx bon état ctre Dick Tracy, Mickey. **Julien GEAUGAD, 77, rue du Général-de-Gaulle, 95320**

Bon pour une annonce gratuite*

Écrivez lisiblement en caractère d'imprimerie le texte de votre annonce (une lettre par case, une case pour chaque espacement) et ne cochez qu'une rubrique. Les petites annonces ne peuvent être domiciliées au journal : vous devez donc donner toutes les coordonnées utiles. Les petites annonces sont gratuites. Seules les annonces rédigées sur le bon à découper original de CE numéro, valable pour UNE seule petite annonce, seront publiées. Nous publierons prioritairement les annonces des lecteurs abonnés, qui joindront l'étiquette d'expédition de leur dernier numéro ou une demande d'abonnement. Nous éliminerons impitoyablement les annonces douteuses, susceptibles d'émaner de pirates. **La loi du 3 juillet 1985 (article 47) n'autorise qu'une copie de sauvegarde pour l'usage privé de celui à qui est fourni le logiciel. Toute autre reproduction d'un logiciel est passible des sanctions prévues par la loi. L'article 425 du Code pénal stipule que « la contrefaçon sur le territoire français est punie d'un emprisonnement de trois mois à deux ans et d'une amende de 6 000 à 120 000 francs ou de l'une de ces deux peines seulement ».** Nous vous rappelons enfin que les annonces sont réservées aux particuliers et ne peuvent être utilisées à des fins professionnelles ou commerciales.

à retourner à Consoles+ P.A. : 9-11-13, rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15. Consoles + n° 10

RUBRIQUE CHOISIE :

- ☐ ACHATS
- ☐ VENTES
- ☐ ÉCHANGES
- ☐ CLUBS

NOM :

PRÉNOM :

ADRESSE :

TÉL. :

ajouter 16.1 pour Paris et R.P.

MACHINES :

- ☐ PC Engine
- ☐ Megadrive
- ☐ Sega
- ☐ NES
- ☐ Gameboy
- ☐ Lynx
- ☐ Divers

*** Attention, les PA dont le numéro de téléphone n'est pas écrit lisiblement et dont l'adresse n'est pas indiquée seront éliminées.**

Saint-Leu-la-Forêt. Tél. : (16-1) 39.60.82.56.

Ech. SGX + 8 jx (G. and Formations, FMT) + quin. + 2 man. ctre Neo-Geo + jx (1 ou 2). **Matthieu TROCHON, 6, rue de la Baie, Les Ajoncs, Le Val Saint-Père, 50300 Avranches. Tél. : 33.58.31.32.**

Ech. Supergrafx + 11 jx ctre Neo-Geo bon état dans le 69. **Sébastien FOURNIER, 43, rue des Glycines, 69330 Meyzieu. Tél. : 78.31.90.31.**

Ech. Hyper Lode Runner ctre F1 Race ou RC Pro Am. **Thibaud JOUANNET, 40, rue Charles-Dumont, 21000 Dijon. Tél. : 80.66.62.85.**

Ech. Sega MS + 5 jx (Italia 90) ctre Gamegear ou Lynx + 2 jx si poss. (ou vds 600 F). **Xavier FACQ, 4, rue des Chardonnerets, 27180 Saint-Sébastien-de-Mursent. Tél. : 32.38.16.30.**

Ech., vds jx MD (Quackshot, Alienstorm, Castle of Illusion, etc.). Ach. SFC ou Neo-Geo. **Stéphane CONDEMINE, rue des Cannes, 71460 Joncy. Tél. : 85.96.21.29.**

Ech. jx Gamegear : Psychic World, Columns. **Benjamin GIRARD, 69, rue de la Chevallerie, 79180 Chaudray. Tél. : 49.08.08.89.**

Ech. MD fr. + 4 jx + 2 man. ctre Neo-Geo + 2 ou 3 jx + 1 ou 2 man. **Jimmy MARIN, 4 bis, bld Etienne-Hardy, 77610 Fontenay Tresigny. Tél. : (16-1) 64.25.17.10.**

Bad Dudes ctre J. Chan, Power Blade, Gremlins II, Super Spike VB, Rollergames, Maniac Mansion. **Olivier PEZIGOT, 31, rue Fernand-Forest, 93220 Gagny. Tél. : (16-1) 43.09.58.47.**

Ech., vds jx MD Astorm, Nzstory, Mickey, Donald ctre Batman, D. Crush... + ch. Neo-Geo bas px. **Stéphane FRADET, 14, av. Berthelot, 92370 Chaville. Tél. : (16-1) 47.50.60.18 (ap. 17 h 30).**

Cher. Neutopia 1 ctre (au choix) Ninja Spirit, Ninja Warrior, Rastan 2, Champion Wrestler. **Jérémy LINQUE, 41, bld Voltaire, 75011 Paris. Tél. : (16-1) 48.07.20.24.**

Ech. Fantasia ctre Strider. **Michael MURE, 1152, rte de Levens, quartier Le Colombier, 06690 Tourrette Levens. Tél. : 93.91.04.31.**

Ech. jx sur NES (Soltice) ctre (Rad Racer ou Super mario 2 ou Jackie Chan Action) bon état. **Sylvie COUTANT, 1, rue Marin-Péerier, 28100 Dreux. Tél. : 37.46.88.52.**

Ech. jx Gamegear Shinobi, Columns, Mickey. Ach. jx Master System. **Sylvain LISIECKI, 29, rue Guy-Maupassant, Grand Couronne, 96530 Les Essarts. Tél. : 35.67.25.50.**

Ech. Coregrafx + 1 jeu + embal. d'orig., TBE, très peu servi ctre Gameboy + 2 ou 3 jx. **Clément MONNERY, 3, rue Lamennais, 92370 Chaville. Tél. : (16-1) 47.09.03.44.**

Ech. jx MD : Darius II, Mercs, Sonic, Shadow Dancer, Undeadline, Quackshot, JM 92, Toki, Golf, Srage. **David FERREIRA, 16, rue Jules-Verne, 91270 Vigneux-sur-Seine. Tél. : (16-1) 69.42.95.19.**

Vds Street of Rage : 250 F ou éch. ctre EA Hockey ou Desert Strike sur MD franç. **Nicolas FRISCH, 11, allée de la Baronnie, 91160 Ballainvilliers. Tél. : (16-1) 69.34.06.15.**

Ech. Tortues ou Spiderman ou Shangai ctre Gremlins 2. **Sébastien THOMAS, Tourelles 2, cage 2, appt 22, 27200 Vernon.**

Ech. TMHT sur NES ctre T2 ou Maniac Mansion. **Stéphane REDOUTEY, 6, rue Youri-Gagarine, 78280 Guyancourt. Tél. : (16-1) 30.57.42.03.**

Moonwalker et Wonderboy III ctre Qshot, Truxton, Sofrage ou Robocop. **Pascal KLUSKA, 11, rue des Bouvreuils, 78130 Les Mureaux. Tél. : (16-1) 34.74.55.70.**

Ech. sur MD jap. XDR ctre autre jeu. **Viu-Yiep KONG, 20-24, rue Procession, 93250 Villemomble.**

Ech. SPGX + 1 man. + 800 F ou 1 000 F ctre Neo-Geo + 1 man. + 1 jeu (Magician Lord) ou vds 900 F. **David CASADO, 9, place Salvador-Allendé, 94000 Créteil. Tél. : (16-1) 49.80.01.00.**

Ctre Gameboy + 1 jeu BE éch. (ST) Turrican 2 + Lemmings + Cap. Blood + bte de 20 jx. **Julien POUPONNOT, 14, rue Gentiane, 44300 Nantes. Tél. : 40.93.07.21.**

Ech. Sega Master System II + nbx jx : My Hero, Moonwalker ctre MD + Sonic. **Jean-Côme CHOUTEAU, 9, allée des Arcades, 77210 Samoreau. Tél. : (16-1) 64.23.79.97.**

Ech. 5 jx NES ctre Lynx ou Gamegear ou jx MD. **Stéphane BELLIOT, 21, av. de l'Isle-de-la-Masse, 44380 Pornichet. Tél. : 40.61.37.61.**

Ech. sur Master System : Dble Dragon ctre Out Run ou Chase HQ. **Gaylord LONGUET, 423, rue de Neuvilette, 62990 Moresquel. Tél. : 21.81.33.26.**

Ech. MS ctre Gamegear ou Linx. J'ai 13 jx et un pist. **Guillaume FASTIER, av. Joliot-Curie, Crolles, 38190 Brignoud. Tél. : 76.08.06.21 (ap. 18 h).**

Jx MD Thunderforce II et III, Sonic, Monaco GP sur Lille. **Florent COQUEREL, 78, av. Saint-Maur, 59110 La Madeleine.**

Vds ou éch. 2 Gameboy + 12 jx ctre MD + 2 man. + 3 jx mini. ou vds 1 500 F. **Anouar MALIOU, 15, résidence Les Taratres, 92500 Rueil-Malmaison. Tél. : (16-1) 47.49.38.99.**

Ech. jx Neo-Geo : Base Ball, Star, 8 man. ctre Riding Hero, Aso 2, Ninja Combat. **Pascal SBRAGIA, 24, bld Duparc, 13004 Marseille. Tél. : 91.49.71.08.**

Vds ou éch. sur MD nbx jx : Sonic, Fantasia, Quack Shoot, etc. **François TRINQUIER, 24, bld Joliot-Curie, 34120 Pezenas. Tél. : 67.98.21.36.**

Ech. MD + 5 jx (Quackshot + ST of Rage + Merc + Ghouls'n Ghost + Alt Beast ctre Neo-Geo + 1 jeu. **Pascal LESUEUR, Le Mont des Eaux, ch. de l'Aubisque, 83200 Toulon. Tél. : 94.09.00.13.**

Ech. Sega MS + 5 jx (Italia 90) ctre Gamegear ou Lynx + 2 jx si poss. (ou vds 600 F). **Xavier FACQ, 4, rue des Chardonnerets, 27180 Saint-Sébastien-de-Mursent. Tél. : 32.38.16.30.**

Ech., vds jx MD (Quackshot, Alienstorm, Castle of Illusion, etc.). Ach. SFC ou Neo-Geo. **Stéphane CONDEMINE, rue des Cannes, 71460 Joncy. Tél. : 85.96.21.29.**

Ech. jeu NEC Jacky Chan ctre Splatter House ou PC Kid. **Sébastien ARMBRUSTER, 20, rue Buhler, 68100 Mulhouse. Tél. : 89.59.93.17.**

Ech. Gameboy + 4 jx + écout. + câble Link ctre Gamegear + 2 jx mini. **Cedric COEFFET, 32, rue de Normandie, 54390 Frouard. Tél. : 83.49.03.47.**

Ech. A500 + jx (Final Fight, Vroom, R-Type 2, etc.) + souris + joy ctre NG + jx + man. **David D'ASCOLI, 25, av. Maréchal-Foch, 63800 Cournon. Tél. : 73.69.33.43.**

Ech. jx sur PC Engine. Poss. : After Burner 2, Pro Westling 2, Doramon 2,...). **Olivier GENOVESE, Pont Pierre, rte du Corsuet, 73100 Gresy-sur-Aix. Tél. : 79.88.97.25.**

Ech. MD + 9 jx + 2 joys ctre Neo-Geo + 1 jeu ou vds 2 900 F. **Ronny HAMOUSIN, 3, chemin du Grand-Bois, 69120 Vaulx-en-Velin. Tél. : 72.04.12.23.**

Ech. NES + zapper + 10 jx (SMB3, DD2, Robocop 2) ctre Neo-Geo + Magician L. ou Robo Army. **Christophe CLAUDE, 89, rue de Guerlange, Athus 6791 (Belgique). Tél. : 00.32.63.38.77.37.**

Pos. Neo-Geo et MD, cher. contact pour éch., ach. et vte jx (Lyon). **Rodolphe GUILLARD, 276, rue du Bourbonnais, 69006 Lyon Vaise. Tél. : 78.83.92.96.**

Ech. MD + 2 man. + 18 jx ctre Neo-Geo + 2 jx + 2 man. **Julien LALANDE, 123, rue Anatole-France, 92300 levallois-Perret. Tél. : (16-1) 47.48.02.80.**

Ech., vds SMS + man. infrarouge ctre Gamegear ou Linx ctre GRFX + jx. **Jean-Marc RINAUDO, 42, rue Henri-Fabre, 83149 Bras. Tél. : 94.69.94.13.**

Ech. Last Beattle & Battle Squadron ctre Toejam & Earl et Shadow Dancer ou Rolling Thunder 2 sur MD. **Nicolas MANZD, 44, rue Félix-Debore, 74100 Ville-la-Grand. Tél. : 50.37.95.31.**

Atari 520 STF monit. coul. + 30 jx + man. ctre MD + 4 jx mini. **Wilfried TRUFFERT, 42, allée des Acacias, 78250 Meulan. Tél. : (16-1) 30.99.76.28.**

Ech. NES + 5 jx + 2 man. + Game comp. ctre MD + 2 man. + 1 jeu ou ctre NEC + 2 man. + 3 ou 4 jx, val. : 2 880 F. **Carlito DOSSANTOS, 10, rte de Chenonceaux, 37400 Amboise. Tél. : 47.30.42.86.**

Ech. jx Sonic ctre Castle of Illusion (MD). **Maxence DELGADO, 10, rue Georges-Quiclet, 92110 Clichy.**

Ech. sur Gamegear Super Monaco GP ctre Out Run ou vds 150 F. **Julien BERDAM, 8, av. Henri-Prost, 95200 Sarcelles. Tél. : (16-1) 34.19.21.19.**

Ech. ou vds Bimini Run sur MD ctre jeu Course Auto ou Thunder Boy. **Nicolas SANCHEZ, résidence du Lycée Est, bpat. 6, 13010 Marseille. Tél. : 91.35.41.86.**

Ech. NEC + Gameboy + Gamegear + télé coul. neuve + acces. + nbx jx ctre PC 386. **André NGUYEN, 13, bld Gustave-Ganay, 13009 Marseille. Tél. : 91.54.04.96.**

Ech. Wizards and Warriors ctre Duck Tales ou Grimmlins I ou II. **Antonio MACKOWIAK, 145, av. de la République, 54310 Homecourt. Tél. : 82.22.10.43.**

Ech. MD jap. + 2 man. + adapt. + 5 jx TBE ctre Superfamicom + 1 ou 2 jx. **Benjamin MOSSER, Aspach-le-Haut, 36, rte de Thann, 68700. Tél. : 89.48.96.22.**

Ech. Nintendo + 7 jx ctre Gamegear + 3 jx (Sonic, Joe Montana et Mickey). **Grégory MAURY, 47, rue Carnot, 60000 Beauvais. Tél. : 44.45.10.27.**

Ech. (MD) 1 DJ boy ctre F1 Race ou Megaman (GB). ech. Garg. Quest. **François BACQUE, 15, rue des Monts-Odos, 65310 Laloubère. Tél. : 62.34.31.06.**

Ech. jx MD : Sonic, Djboy, Populous, Quackshot ctre Lakers VS, Celtic, Ghouls'n Ghost. **Edwin HERR, 7, impasse de Franche-Comté, 55000 Bar-le-Duc. Tél. : 29.45.07.84.**

Ech. Moonwalker (365 F) ctre Tennis Ace (325 F) ou Psycho Fox ou Asterix. **David EVEN, 4, lotissement La Pastourelos, 11110 Salles d'Aude. Tél. : 68.33.59.96.**

Ech. Centurion ctre John Madden 92 et Fantasia ctre Desert Strike, vds Altered Beast. **Guilhem BASCLE, av. Saint-Véran, 04860 Pierrevert. Tél. : 92.78.28.47.**

Ech. sur MD fr. Robocop ctre Fantasia, F22, Makuel Land, Kid Chameleon. **Neil MENDIOLA, 21, les Peupliers, 01390 Saint-André-de-Corcy. Tél. : 72.26.43.96.**

Ech. Altered Beast sur MS ctre Astérix ou Pacmania. **Pascal SMADJA, 331, résidence Bel Ebat, 78170 La Celle-Saint-Cloud. Tél. : (16-1) 30.82.42.32.**

Ech. 520STE + ext. + monit. coul. + nbx jx ctre SPF + 1 ou 2 man. + 4 ou 5 jx. **Jérémy GALEA, 8, rue Raymond-Pitet, 75017 Paris. Tél. : (16-1) 48.88.04.76.**

Ech. jx NES Top Gun « Second Mission » ctre jx NES. **Sandrine LECOUFLE, 2374 bis, CD 925, 73200 Albertville.**

Ech. MD franç. + 5 jx + NES + 1 jeu + 2 man. + NES Advantage ctre Neo-Geo. **Grégory BENHAMOU, 7, rue du Combo, 69780 Mions. Tél. : 78.20.79.72.**

Ech. MD + 1 man. ctre jeu Neo-Geo (Ninja Combat, Fatal, Robot Army). **Sylvain GAILLARD, 1295, av. de la République, 07500 Granges-les-Valence. Tél. : 75.41.50.90.**

Ech. NES + 2 jx (Dragon Ball et Punch-Out) ctre Sega ss jx. **Yohann BOILEAU, 2, place d'Avrinsard, 88000 Epinal. Tél. : 29.31.28.11.**

Ech. jx NES Super Mario Bros 1 + Duck Hunt + pist. ctre 2 jx NES. **Sandrine LECOUFLE, 2374 bis, CD 925, 73200 Albertville.**

Ech. jx Gameboy : Fish Dude et Recusse de Princesse, Bioblett. **Benjamin BRUNET, 284, av. Jean-Jaurès, 69150 Decines. Tél. : 78.49.04.38.**

Ech. Gameboy + 5 jx + piles + casque + bte ctre SFC + 1 jeu. **Julien DYPEYRON, 155, bld de la Plage, 33120 Arcachon. Tél. : 56.83.67.09.**

Ech. Lynx 2 + 3 jx : Electrocop, Gautlet, Blue Lightning ctre MD + 1 jeu ou 2. **Thomas SYRIGOS, 171, rue de Billancourt, 92100 Boulogne. Tél. : (16-1) 46.04.74.45.**

Ech. Atari 2600 + 5 jx ctre Gameboy + 1 jeu mini. **Jean-Briac THEBAULT, 28, place Saint-Martin, 72500 Château-du-Loir. Tél. : 43.44.55.67.**

Ech. jx MD : shadow Dancer, Heil Fire ctre jx même style (JP). **David PIHEM, 262, rue du Dr-Parmentier, 62850 Licques. Tél. : 21.35.02.87 (ap. 18 h).**

Ech. sur Gamegear Super Monaco GP ctre Out Run ou vds 150 F. **Julien BERDAM, 8, av. Henri-Prost, 95200 Sarcelles. Tél. : (16-1) 34.19.21.19.**

Ech. Cybercore, Adv. Island, Ninja Spirit, photocopieur de poche. Vds Splatter house : 290 F, rech. Galaga, Parasol, Chase. **Grégoire, 4, place Saint-Léonard, 14500 Honfleur. Tél. : 31.89.30.22.**

Ech. jx Master System : Thunder Blade ou Dynamite Dux ctre Populous ou Myckey. **Laurent CHENET, 57, rue Louis-Veuillot, 29200 Brest. Tél. : 98.49.29.78.**

Ech. jx NES : Megaman 2, Duck Tales, SMB2 ctre Simpsons, Super Mario 3 ou vds 250 à 320 F. **Stéphane GAY, 134, rue de Margueret, 69250 Montanay. Tél. : 78.98.22.59.**

Ech. jx MD Donald, JB Douglas ou Robocop ctre Gameboy + 5 jx ou 4 jx et Gamelight. **Christophe MOREIRA, 25, rue de la Moque, Barrique, 45110 Châteauneuf-sur-Loire. Tél. : 38.58.44.48.**

SFC : Area 88 ctre Goemon ou EDF. Actraiser ctre FZero, Castlevania ctre Zelda III. **Anthony POUJOULY, 2, rue des Rayes Ocres, 95610 Eragny. Tél. : (16-1) 30.37.64.47.**

Ech. Lynx + California GS + Slime World + Electrocop + sacoche + transf. + 300 F ctre GT Turbo + 1-2 jx. **Guillaume ILOUS, 3, bld Saint-Germain, 75005 Paris. Tél. : (16-1) 46.33.50.96.**

CLUBS

Rech. Club Gameboy et Lynx. **Gilles FLAISCHAKER, 2, rue Armand, 78100 St-Germain-en-Laye. Tél. : (16-1) 39.73.10.14.**

Cher. contact (Nord uniq.) sur Famicom. **Samy BOUBEKEUR, 7, Sentier Loridan-Hem, 59510 Nord. Tél. : 20.81.16.87.**

Forme Club Nes et Gameboy si poss. rég. d'Arlon. **Christophe CLAUDE, 89, rue de Guerlange, 6791 Athus (Belgique). Tél. : 063.38.77.37.**

Video Club est heureux de vous présenter son Fanzine, 40 pages pour 3 F. **Alain MARTINEAU, 6, rue Anatole-le-Braz, 29820 Guilers. Tél. : 98.07.53.89.**

Cher. adhérents pour Club Nes et Fanzine sur Rég. Valence. Ach. jx Americ. **Olivier MARTIN, 12, rue Louvois, 26000 Valence. Tél. : 75.81.28.54.**

Vds livre sur SFC, GB, MD, Nes (Tests, Previeux) + 1 pin's. **Michel DUCORNETZ, 12, rue des Lilas, 59940 Estaires. Tél. : 28.48.99.02.**

New Club, prêt, éch., vds, ach., cart. Core, Journal. **NEC GIGA CLUB, Le Petit Bois, 38150 Sonnay. Tél. : 74.84.09.10.**

Cher. Club Sega Belge, rég. de Waure. **Thierry MOENS, 13, rue du Manil, B-1301 Bierges (Belgique).**

Tu cher. Club ? Nes-SMS, écris-nous vite et env. : 15 FB (tbre). **Patrice MARETTE, 3, chemin de la Roche, 4900 SPA (Belgique). Tél. : 087.77.37.63.**

CONSOLES +

9-11-13, rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15
Tél. : (16-1) 46 62 20 00. Télex : 631 345. Fax : 46 62 25 31.
Pour obtenir votre correspondant directement, remplacez les 4 derniers chiffres du standard par le numéro de poste entre parenthèses.
Abonnements : tél. : (16-1) 64 38 01 25.

RÉDACTION

Rédacteur en chef
Jean-Michel Blottière (2184)

Rédacteur en chef adjoint
Robert Barbe (2143)

Directeur artistique
Jean-Pierre Aldebert (2170)

Secrétaire de rédaction
Isabelle Moatti (2267)

Maquette
Christine Gourdal (2191), Marie-José Estevens (2188), Bernard Gortais.

Photographe
Eric Ramaroson (2192)

Secrétariat
Juliette van Paaschen (2196)

Ont collaboré à ce numéro
François Hermellin, correspondant permanent au Japon, et Laurent Defrance, Elisabeth Estevens, Jacques Harbonn, Jean-Loup Jovanovic, Marc Menier, Philippe Tillikete dit Fifi, Axel, Banana San, David Téné, Marc Lacombe, Danielle Sansy, Wiekden, Jimmy H., Kaneda Kun, Matt, Rick, Julian, Bill, Rad, Morgan, Doguy, Chris, Robby, Calamity Jane, Homer, Douglas Alves.

MINITEL 3615 TCPLUS

Marie Poggi et François Julienne (2200)

ADMINISTRATION-GESTION

9-11-13, rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15
Tél. : (1) 46 62 20 00

Directeur de la publicité
Antoine Tomas (2204)

Chefs de publicité
Sylvie Houeix (2201)
Claudine Lefebvre (2202)

Assistante de publicité
Cécile-Marie Réyé (2856)

Ventes
Synergie Presse. Alain Stefanesco, directeur général.
9, rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15. Tél. : (1) 46 38 13 90.

Service abonnements
Tél. : (1) 64.38.01.25.
France : 1 an (11 numéros) : 249 F (TVA incluse).
Étranger : 1 an (11 numéros) : 315 F (train/bateau)
(tarifs avion : nous consulter). Les règlements doivent être effectués par chèque bancaire, mandat ou virement postal (3 volets) BP 53 77932 Perthes. Cedex.

Promotion
Marcella Briza (2161)

Directeur Administratif et Financier
Margaret Figueiredo (2499)

Fabrication
Jean-Jack Vallet (2166)

Éditeur

Consoles + est un mensuel édité par
Éditions Mondiales S.A. au capital
de 10 000 000 F. R.C.S. Paris B 320 508 799.
Durée de la société : 99 ans à compter
du 19/12/1980. Principal associé : Ségur
Siège social : 9-11-13, rue du Colonel-Avia, 75754 Paris Cedex 15

Président-Directeur Général :
Francis Morel

Directeur délégué :
Jean-Pierre Roger

La reproduction, même partielle, de tous les articles parus dans la publication (copyright Consoles +) est interdite, les informations rédactionnelles publiées dans Consoles + sont libres de toute publicité. Les anciens numéros de Consoles + sont disponibles à Consoles +/ Service Abonnements, BP 53, 77932 Perthes Cedex.
Tirage de ce numéro : 100 000 exemplaires.

Directeur de la publication : Jean-Pierre Roger
Dépôt légal : 2e trimestre 1992
Photocomposition, montage : Mismac, Digitec.
Photogravure : Proprint.
Imprimeries : Sima, Torcy-Impression, 77200 Torcy.
Distribution : M.L.P. - Numéro de commission paritaire : 73201.

Un encart abonnement non folioté est inséré entre les pages 18/19 et 138/139.

NOTATION

SYSTEME DE

Consoles + utilise un système de notation complet pour vous donner la vision la plus juste des jeux testés. Voilà comment il fonctionne.

DIFFICULTE : le jeu est-il facile, moyennement difficile ou très difficil ? Si vous êtes un "pro" du joystick, vous finirez trop rapidement un jeu facile, si vous êtes moins bon un jeu trop dur vous dégoûtera.

NOMBRE DE VIES : il vous indique le nombre de vies (les "crédits") disponibles avant d'être obligé de reprendre le jeu au début.

OPTIONS CONTINUES : les crédits vous permettent parfois de reprendre le jeu à l'endroit où vous êtes mort ou un peu avant, sans recommencer à zéro. Il s'agit donc du nombre de fois où vous pouvez utiliser cette option.

NIVEAUX DE DIFFICULTE : si le jeu permet de choisir entre plusieurs niveaux de difficulté, leur nombre est indiqué ici. (Ne pas confondre avec la difficulté proprement dite du jeu, jugée sur le niveau le plus élevé.)

CONTROLE : est-il humainement possible d'éviter le tir de ces aliens, ou le joystick donne-t-il une impression de flou, d'imprécision ? En d'autres termes, le joystick répond-il bien ? Une appréciation indispensable.

PRESENTATION : il est important pour un jeu d'avoir une documentation claire, si possible en français. Les options qui apparaissent à l'écran sont-elles aisément compréhensibles, quelles aides sont apportées au joueur, etc.

GRAPHISME : les décors sont-ils beaux et variés, les sprites nombreux, très colorés ? Les graphismes sont non seulement jugés en fonction de leur qualité esthétique mais aussi en fonction de ce qu'ils apportent vraiment au jeu.

ANIMATION : Ce n'est pas le graphisme : c'est le mouvement du graphisme ! L'animation est-elle fluide ? Rapide ? Même avec de nombreux sprites ? D'énormes monstres ? Sans doute le critère le plus important.

BANDE-SON : cela comprend à la fois la musique et les bruitages. Le jeu est-il accompagné d'une symphonie de Beethoven, les tirs de laser sortent-ils de la guerre des étoiles... ou a-t-on droit aux bip-bip asthmatiques d'un vieux PC ? Un facteur à ne pas sous-estimer.

JOUABILITE : les commandes sont simples et rapides, la représentation claire, l'ergonomie soignée... ce programme est jouable ! En d'autres termes, vous ne pourrez pas en décrocher et y penserez nuit et jour.

DUREE DE VIE : combien de temps pour le finir ? Deux jours ? Une semaine ? Un mois ? Ou dix minutes ?

INTERET : tout ça, c'est bien joli, mais ce jeu est-il bon ? Aurez-vous du plaisir à y jouer ? La note d'intérêt correspond à la valeur globale et prend en considération tous les autres facteurs énumérés. Attention, ce n'est pas la moyenne des autres notes !

NOMBRE DE JOUEURS : ...nombre de joueurs (simultanés ou non) !

PREVIEWS
Cette icône indique la marque de la cartouche, la date de sortie et la machine sur laquelle le jeu tourne.

TYPE DE JEU

Neuf schémas pour vous indiquer de quel type de jeu il s'agit. En voici la liste :

SHOOT'EM UP

PLATES-FORMES

BEAT'EM UP

CONDUITE

SPORT

AVENTURE

SIMULATION

REFLEXION

ARCADE

EDITEUR : ELECTRONIC ARTS
PRIX : D
DISPONIBLE : OUI
DIFFICULTE : MOYEN/DIFFICILE
NOMBRE DE VIES : 3
OPTIONS CONTINUES : 1-5
NIVEAUX DE DIFFICULTE : 1
CONTROLE : EXCELLENT

1-2 JOUEURS

CARTOUCHE

PRESENTATION 91%
le jeu est très bien présenté, les options sont nombreuses. Les écrans intermédiaires sont très réussis.

GRAPHISME 91%
Les décors et les sprites sont nombreux et variés. Le scrolling vertical est rapide et fluide.

ANIMATION 88%
Une animation fluide et rapide.

BANDE-SON 72%
Les effets sonores sont assez réussis mais on aurait aimé davantage de musique.

JOUABILITE 87%
Très bonne, sauf pour les armes spéciales.

DUREE DE VIE 81%
L'option deux joueurs permet des parties géniales.

INTERET 85%
Battle Squadron est un jeu captivant qui ne vous décevra pas. Quelques armes supplémentaires auraient été les bienvenues. Pour les bons joueurs.

NOTES

Nous avons ajouté, entre parenthèses, les équivalences sur 20.

90 ET + (18 ET +) : un Méga Hit Consoles + ! Ce jeu est superbe et vous ne devez le manquer à aucun prix.

80-90 (16-18) : un très très bon jeu, auquel il ne manque pas grand-chose pour être un Méga Hit. Vous pouvez l'acheter tranquillement.

65-80 (13-16) : Un bon petit jeu qui satisfera les amateurs du genre.

45-65 (9-13) : un jeu très moyen. Pour acheter un jeu noté en dessous de 65% (13/20), il faut vraiment vouloir posséder tous les jeux qui sortent.

30-45 (6-9) : encore moins bon : si vous achetez ce jeu, ne vous en prenez qu'à vous-même en cas de déception.

12-30 (2-6) : un jeu nul. Quelques parties et hop à la poubelle !

12 ET - (MOINS DE 2) : beurk ! Quelle horreur ! A n'acheter sous aucun prétexte.

MENTIONS SPECIALES

HIT
Quand vous voyez "Mega Hit" dans un test de jeu, cela signifie que Consoles + l'a classé parmi les meilleurs ! Si ce jeu tourne sur votre console, ruez-vous dessus !

CLASSIC
Ce sont des jeux géniaux mais plus anciens. Il s'agit de valeurs sûres ; si vous ne les avez pas encore, vous pouvez les acheter sans hésitation.

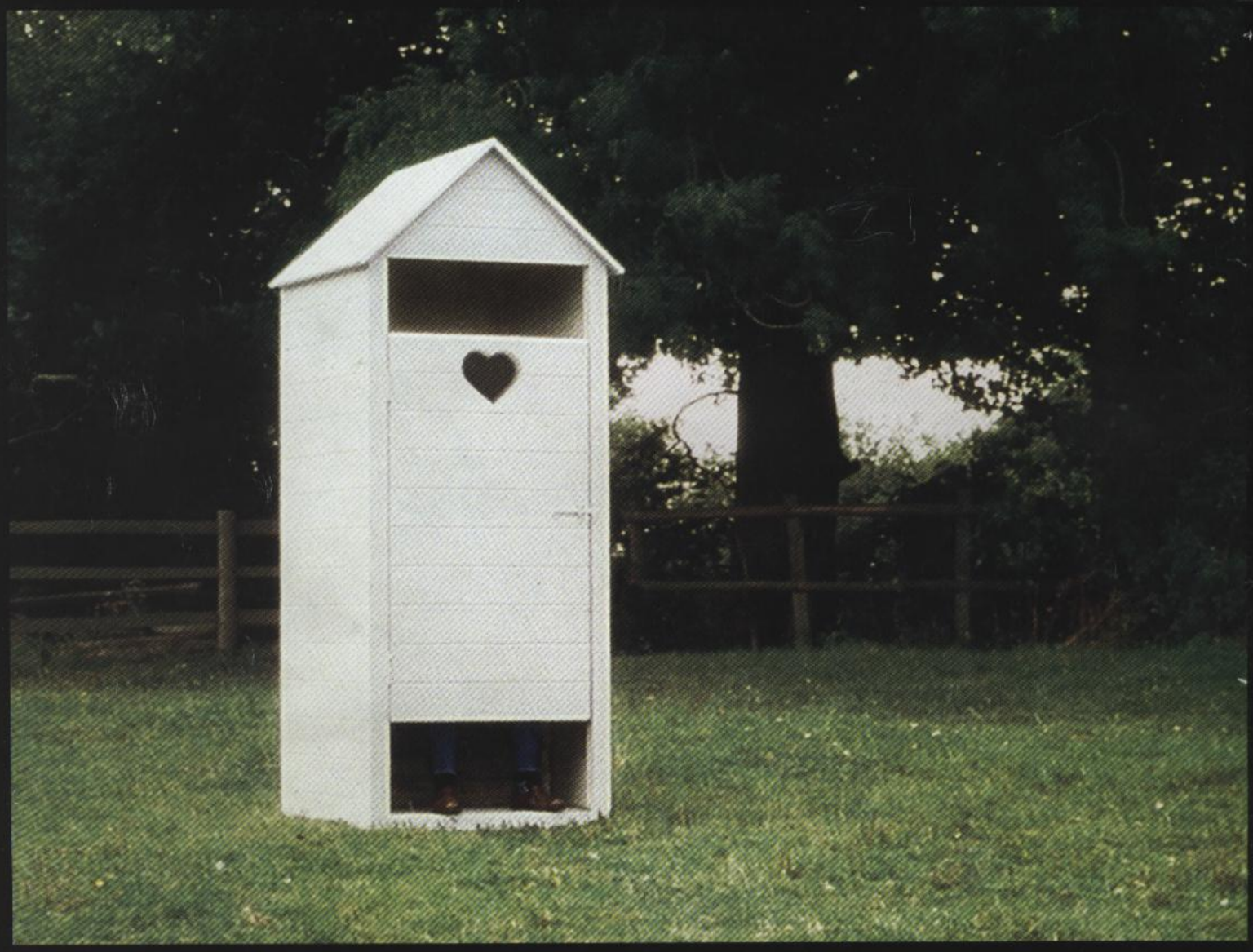
FORMAT
Ces icônes vous indiquent la console sur laquelle tourne le jeu. En voici la liste complète.

VOUS JOUEZ OÙ AVEC LE VÔTRE ?

GAME BOY

Nintendo®

VOUS JOUEZ OÙ AVEC LE VÔTRE ?



GAME BOY

Nintendo®

Young & Rubicam '92